# K

Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.7
K19 LUGLIO/AGOSTO 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70


GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

## SPECIALE EUROPA

Servizi esclusivi da Italia, Francia e Spagna: le case di software europee lanciano la sfida al Giappone e agli USA

## ECCOLO!

Si alza il velo sul CD-TV della Commodore: all'interno tutti i particolari

## ANTEPRIME ESCLUSIVE:

### Kick Off 2

Probabilmente, il miglior gioco di calcio in assoluto

### Shadow of the Beast 2

La Psygnosis cerca di ripetere il successo di "Beast"

### Micro Wimbledon

Guida ragionata ai tornei su campo elettronico

### Wonderland

Il nuovo sistema di gioco della Magnetic Scrolls

### CD-Impresari

Philips, gigante del divertimento elettronico del futuro

Glénat ITALIA

## RECENSIONI

• RESOLUTION 101 • PROJECTYLE • TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES • ROTOX • BLOCK OUT • FLIMBO'S QUEST • THEME PARK MYSTERY • HAMMERFIST • SIM CITY TERRAIN EDITOR • TRACON/RAPCON • G.P. TENNIS MANAGER • ATOMIX • XENOMORPH... E ALTRI ANCORA

# CENTURION

## DEFENDER OF ROME

BY KELLIN BEECK AND BITS OF MAGIC

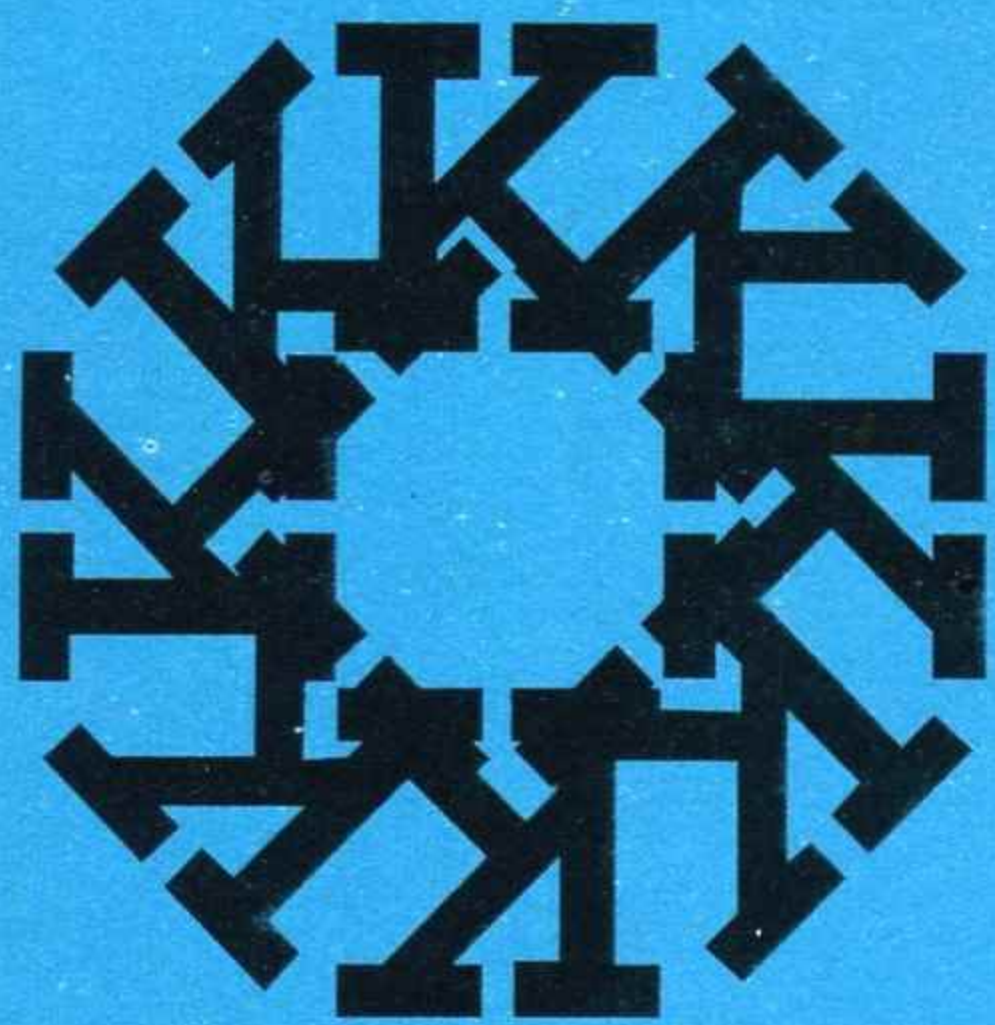
Creato da Kellin Beeck (autore del celeberrimo "Defender of the Crown") e Evan e Nicky Robinson, CENTURION prevede strategia, grafica insuperabile, ed animazioni che riproducono le battaglie, gli eventi diplomatici, i grandi giochi di Roma Imperiale.

Software from ELECTRONIC ARTS®

PC 5 & 3
AMIGA
ATARI ST
MANUALE IN ITALIANO

Distribuzione esclusiva:

C.T.O. 40069 ZOLA PREDOSA (BO) - Via Piemonte, 7/F - Tel. (051) 75.31.33 (r.a.) - Telefax (051) 75.34.18

# 19

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

**EDITORE**
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

**Redazione**
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

**Direttore Responsabile**
Riccardo Albini

**Capo Redattore**
Alberto Rossetti

**Segretaria di Redazione**
Franca Badioli

**Redazione**
Vincenzo Beretta, Gianfranco Brambati, Fabio Rossi, Marco Bill Vecchi,

**Collaboratori**
Mariella Di Stefano, Alessandro Diano, Iur, Kyrie! Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Corrado Parascandalo, Tiziano Toniutti

**Grafica e impaginazione elettronica**
Maria Montesano

**Consulenza Editoriale DTP**
Benedetta Torrani

**CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ**
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S Giovanni MI
tel 02/ 2423547

**FOTOLITO**
Graphic Service (MI)

**FOTOCOMPOSIZIONE**
Typing (MI)

**STAMPA**
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

**DISTRIBUZIONE**
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

**ABBONAMENTI**
Una copia: L.5000. Arretrati: L10000 (rivolgersi all'editore)
Abbonamento annuo: L45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO



L'illustrazione di copertina è di Maria Montesano

## SPECIALI



*Il CD-TV Commodore – porta la tecnologia Amiga nel XXI secolo*

## I GIOCHI DEL MESE



## ARRIVEDERCI A SETTEMBRE

Al ritorno dalle vacanze troverete un K fresco di stampa con uno speciale dedicato al passato, presente e futuro della tecnologia 3D.Lo speciale 3D fa parte della Serie Speciali che ha già prodotto servizi sugli States e sull'Ipermedia. E ce ne sono altri in arrivo.
Inoltre, troverete anche uno straordinario servizio sul Consumer Electronics Show di Chicago e un'anticipazione sul nuovo Computer Entertainment Show di Londra (ma guarda, un'altro CES!).
Nel frattempo, non ci resta che augurarvi buone vacanze e... arrivederci a settembre.

*La pubblicità degli Smarties creata da Snapper Bytes con l'ausilio del software Animation della Symbolics. Lo spot è un mix di computer graphics, azione dal vivo e controllo automatizzato dei movimenti di camera.*

## GLI INSERZIONISTI

# VICOLO CIECO?

***Nella pubblicazione americana* The Journal of Computer Games Design, *Chris Crawford (autore, tra gli altri, di* Balance of Power *e* Guns and Butter*) afferma che dal punto di vista del game designer, il CD potrebbe essere un vicolo cieco. Innanzitutto, dice che il tempo di accesso è molto lento - chiunque abbia mai giocato a* Dragon's Lair *nelle sale giochi ricorderà gli stacchi vuoti dovuti al fatto che il videodisco doveva andare a cercare e caricare la sequenza successiva. Poi c'è il problema dei dati - di tutti i 550 Mega di dati. Come si può riempire tutto quello spazio? E quanto costerà lo sviluppo? Ancor più importante, afferma Crawford, cosa ce ne facciamo di quella montagna di dati? E gli algoritmi per manipolarli? Enfatizzare i benefici di quello che è soltanto un sistema di memoria ai danni della potenza di elaborazione è certamente pericoloso.***

***Tutto ciò è vero, ma non deve essere per forza così. I produttori di hardware non devono accontentarsi delle possibilità offerte da una vasta memoria, dimenticandosi della potenza di elaborazione. Il CD è un'enorme passo avanti, ma bisognerà avere più fantasia anche sul lato dell'elaborazione dei dati, ci vorrà gente come quella che lavora alla Flair Technology o nel gruppo di sviluppo dell'Amiga. Quando gente come loro si metterà a sviluppare progetti CD, il mondo del divertimento elettronico decollerà veramente... e STANNO per svilupparli. Come scoprirete nei prossimi numeri di K.***

## DA GIOCARE



*La calciomania impazza: dopo un mese di Mondiali ecco il nuovo gioco di Dino Dini! Kick Off 2 tenta l'affondo definitivo alle pagine 42/43.*



*NinjaTurtles - Raffaello, Donatello e Michelangelo conquisteranno anche il mondo dei videogiochi?*

## REGOLARI



## ULTIM'ORA

### CAMPIONATO DI KICK OFF

Mentre stiamo andando in macchina è in pieno svolgimento il 1º Campionato Italiano di Kick Off organizzato da K. Dalla fase di qualificazione usciranno i 24 finalisti che si contenderanno l'onore di rappresentare l'Italia nel Campionato Europeo che si svolgerà a Londra in settembre.

La Finale si svolgerà i giorni 7 (il pomeriggio, a partire dalle 15) e 8 Luglio (la mattina, a partire dalle 10) 1990 al Musicineteatro Anteo di Milano. L'ingresso è libero e i lettori di Milano e dintorni sono invitati a partecipare.

# LE MACCHINE DI K

**per le recensioni e il divertimento della redazione K usa:**

**Macintosh, Amiga, Amstrad Cpc, Amstrad PC 2086, Archimedes, Atari ST, Commodore 64, Lynx, Spectrum Zx, Nintendo, PC Engine, Sega Master System, Sega Megadrive**

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA:
SOFTEL SRL VIA A. SALINAS, 51/3 00178 ROMA
tel. (06) 7231811 (anche fax) 7231812

# DRAGON'S KINGDOM

*Il mondo magico ed incantato di Griffin il drago ti attende! Combattimenti frenetici ed una azione di gioco coinvolgente, che si sviluppa su tre livelli in stile puramente arcade, completano questo superbo fantasy platform game.*

GENIAS

*Per Commodore 64 / Amiga*

Edi Grafi.Co

# K-BOX

**"C'è qualcosa di nuovo oggi nell'aria, anzi di antico" (G.Leopardi). La citazione colta con cui apro la posta di questo mese non è casuale. L'accumulo di posta ha raggiunto dei livelli ormai intollerabili e siccome le lettere non sono come l'atrazina (che per decreto può diventare acqua) dobbiamo fare qualcosa o rischiamo di vederci crollare addosso tanto la rubrica quanto lo scaffale sul quale le vostre simpatiche missive vanno ad impilarsi. Tenterò perciò con la complicità della redazione di dare una risposta telegrafica ai vostri quesiti, sopprimendo tutto il contorno di convenevoli, ringraziamenti e insulti per portare il tutto al puro necessario. Per questa volta va così, la prossima vedremo. A suivre... Vs. BRAMBO's.**

**VAI COSI'**

Arezzo 8/5/90 ore 10:35 antimeridiane

Terza ora, lezione di Italiano

Approfittando di una momentanea distrazione della Prof. decido di estrarre dalla cartella il mitico numero di K di Maggio, attendo il momento buono e mi decido ad aprire la rivista.. ORRORE!!! NO... NON PUO' ESSERE VERO!!! NON SU K!!!! MA ALLORA È DAPPERTUTTO, È UN'INVASIONE!!! Cerco di recuperare i sensi alla meglio e con un poderoso sforzo muscolare riesco a raggiungere il trincetto nell'astuccio; ormai il più è fatto, estraggo la lama e ZACK!

Amputo l'infame immagine di Jovanotti (l'innominabile, insomma) che fa la pubblicità al NINTENDO (Sigh! Sob!). Solo dopo aver smaltito lo SHOCK momentaneo mi rendo conto dell'accaduto, MA C***O!? (autocensura, così faccio perdere il posto all'addetto) UNA RIVISTA COME LA VOSTRA, RIDOTTA AL PUNTO DI PUBBLICARE CERTE PORCHERIE!!! MA NON CI PENSATE ALLA SALUTE FISICA E MENTALE DEI VOSTRI LETTORI!! OPPURE SIETE DIVENTATI UN BRANCO DI SPILUNGONI, CON LE BRACHE IN FUORI, IL CAPPELLINO ROVESCIATO E IL CERVELLO ATROFIZZATO!? ORMAI NON C'È PIÛ MORALE, ANCHE VOI MI AVETE DELUSO!!! (SIGH! SOB! SIGH! SIGH! SOB!).

L'OMO RAGNO (per gli amici PETER PARKER)

*Caro il mio "ragnetto di plaffone" (termine tipicamente milanese) non cercare come tuo solito di arrampicarti sui i vetri. Se la Nintendo ha scelto Lorenzo Cherubini come suo testimonial significa che lo ritiene (a torto o a ragione) rappresentativo dei giovani ai quali N-intende rivolgere il suo messaggio pubblicitario. Vedo che l'ora d'italiano (Manzoni, suppongo...) ti ha spinto ad avvicinare il personaggio in questione a uno dei protagonisti dei Promessi Sposi, ma in ogni caso, a proposito di delusione e di braghe all'infuori (che sono comunque sempre meglio di quelle calate), cerchiamo di non farne una tragedia. La Nintendo compra una pagina di pubblicità sulla rivista e noi gliela pubblichiamo. Il cliente, come si dice, ha sempre ragione. Che sulla suddetta ci siano Jovanotti o Cicciolina sono problemi della Nintendo e, anche se il succitato D.J. non è proprio nei nostri cuori (diciamo così), non ci possiamo, né vogliamo, far niente.*

*P.S. La parola homo deriva dal latino e significa "uomo". La parola omo, sempreché non si riferisca a un detersivo in voga negli anni '60, vuol dire TUTTA un'altra cosa.*

**CORRE LA LOCOMOTIVA**

Egregio direttore, sono un acerrimo nemico dei calcolatori ma non ho esitato a comperare la Sua rivista non appena ho veduto in copertina l'immagine di una locomotiva. Come avrà già capito sono un appassionato di ferrovie e quindi non potrò non acquistare il compiuter *(sic)* per divertirmi con i giochi delle ferrovie. La prego quindi di introdurmi un po' nell'ambiente al fine di rintracciare tutti i giochi che si riferiscono appunto alle ferrovie. Nell' articolo si parla di *Locomotion* della Pacific Data Images e si vede un fotogramma della Londra-Birmingham. Inoltre si cita appunto *Railroad Tycoon*. Mi dovrebbe dire dove poter acquistare questi giochi e quando prevedete l'uscita della recensione dell'ultimo citato.

Gianni Bucci, Siena

*Siamo contenti che la copertina di K18 ci abbia fatto conquistare un nuovo lettore. Stiamo già studiando cosa mettere nelle prossime copertine, così da garantirci il seguito di amanti della caccia e pesca, collezionisti di francobolli, ecc. Per quanto riguarda le sue domande, caro ex-acerrimo nemico dei calcolatori, bisogna precisare che Locomation è un'animazione computerizzata, prodotta a costi altissimi, che si guarda a bocca aperta ma non si gioca. La recensione di Railroad Tycoon, invece dovrebbe apparire nel prossimo numero. Per introdurla all'ambiente dei computer, invece, ci vorrebbe molto più spazio di quello che abbiamo a disposizione in K-Box. L'unica cosa che possiamo dire è che se vuole giocare Railroad Tycoon dovrà acquistare un PC IBM o compatibile (il quale potrà tornarle utile per molte altre cose, oltre che per giocare a RT), visto che attualmente non si ha notizia di versioni del gioco per altri computer. Il gioco è ormai in distribuzione e, nel caso non riuscisse a procurarselo a Siena, potrà trovarlo a Firenze in uno dei seguenti Soft Center: Elettronica Centostelle, Via Centostelle 5 A/B; Eurosoft, Via del Romito 1 D/R; Teleinformatica Toscana, Via Bronzino 36. Infine, essendo un esperto di treni, potrebbe mandarci, nel caso comprasse computer e RT, le sue strategie su come diventare un "tycoon" delle ferrovie.*

**PER CAMBIARE MUSICA**

Cara redazione di K, questa strana lettera altro non è che una lista di domande (la chiamo lista anche se le domande sono solo tre) che riguardano un argomento di per sé molto strano: i PC e le note Interfacce MIDI. Da poco posseggo un PS/2 (il modello 50, processore 286 e microchannel) della IBM e vorrei poterlo collegare ad un organo Farfisa TS-600 per poi poterlo utilizzare come sequencer e costruttore di suoni ed effetti. Per mia sfortuna non conosco il mondo computer-musicale o almeno non lo conosco molto bene ed è per questo che chiedo consiglio a voi. Come alternativa avevo pensato ad una D50 Roland collegata ad una M1 che fungesse da sequencer e synth, con un drum maker (ne ho in prova uno della Casio), ma essa si rivela troppo costosa. Vorrei un programma che associ un buon sequencer (in modo che catturi le note direttamente dalla tastiera) e un buon editor timbrico (che possa creare suoni decenti) in modo da poter utilizzare perciò un sequencer (con la possibilità di modificare le tracce già preregistrate editando il valore, la durata e lo strumento utilizzato per suonare una nota) con dei suoni carini. Considerando che non dispongo nemmeno dell'interfaccia vorrei sapere se potete consigliarmi un buon duo che non costi troppo. Tuttavia se esiste un software che fa ciò che desidero e lo fa bene, consigliatemelo pure senza considerare il prezzo, non ci sono limiti. Deve invece restare medio il costo dell'interfaccia, ma essa deve poter trasmettere e ricevere dati sulle note, sui suoni e sui canali MIDI. Per favore aiutatemi, non so più a chi rivolgermi per avere una mano. Dove è finito l'articolo mensile sui Sequencer, gli apparati Midi ecc.?

Marco Muracchioli - MASSA

*Non mi pare che il tuo sia un problema da novalgina a secchi (forte mal di testa, n.d.r). Quasi tutti i programmi di sequencing con un minimo di rispetto per se stessi sono in grado di fare quello che desideri. E' pur vero che tra quello che tu intendi per editing timbrico e ciò che significa in realtà c'è una bella differenza. Fai male a considerare l'acquisto dell'interfaccia MIDI un particolare di secondo piano, perché è solo grazie a questa che puoi combinare qualcosa, che cosa ci colleghi da una parte e dall'altra è importante ma se alla prova dei fatti l'interfaccia si rivela una ciofeca non ti lamentare. Quindi prima di tutto l'interfaccia: ce ne sono di tutti i prezzi, se il tuo problema è quello della reperibilità e dell'economicità rivolgiti alla Soundware*

*(0332/228288) dove puoi trovare anche vari software tra cui* Master Tracks Pro *che mi pare ben fatto. Infine devo ammettere di non sapere che cosa sia il Farfisa TS 600 e di non sapere quindi se è dotato di MIDI. Se non lo fosse, scordati di poterlo collegare al computer. In alternativa puoi scegliere tra una infinita quantità di tastiere e tastierine midizzate e che dispongono di suoni di tutti i tipi. Il Korg M1 è una macchina eccellente ma non economicissima, per restare in campo semi-pro, risparmiando, ti consiglio a caso Yamaha SY22, Roland D10 o D20, Kawai K1.*

**PAT METHENY IN ERBA**

Carissima redazione di K, vorrei sapere se esiste un programma per Amiga che consenta la manipolazione dei suoni in tempo reale un po' come fa Jon Hassel con la tromba oppure come Pat Metheny con la chitarra. Se questa letterina verrà pubblicata, spero di non annoiare qualche lettore troppo sensibile.

Luca Giraldi - VENEZIA

*Non scherziamo! Le uniche macchine in grado di processare suoni in tempo reale sono 4i e 4x sviluppate dall'IRCAM (l'istituto per la ricerca musicale francese) intorno a sistemi PDP 11 della Digital. L'ingegnere che le ha progettate è un italiano, Giuseppe di Giugno, e attualmente sta lavorando per la Bontempi ad un sistema similare basato sull'Atari Mega. Jon Hassel utilizza una serie di processori di segnale (delay, traspositori, modulatori, ecc.), mentre Metheny suona una chitarra MIDI collegata ad un Synclavier, una macchinetta da qualche centinaio di milioni.*

**SPULCIANDO QUI E LÀ**

*Da questo numero, come già detto nell'introduzione, comincia l'esperimento della "posta di servizio". Risposte alle vostre domande, piu note e chiose alle lettere che hanno qualcosa di interessante, curioso o ridicolo da commentare. Fateci sapere cosa ne pensate. Si va a cominciare...*

"Care riviste...." *Comincia così una simpatica lettera di* ***Marcello Cangialosi****, in arte "The Punisher" (nome peraltro non nuovo su queste nostre colonne), spedita in copia multipla sia a K che alle altre riviste del settore. Argomento della lettera: professionalità e obiettività dei giudizi nelle riviste di videogiochi.*

*Riportarla per esteso sarebbe solo un inutile consumo di spazio; polemizzare sui tagli apportati alle sue missive precedenti equivarrebbe solo a una poco proficua perdita di tempo e di energie. Diciamo solo che le sue accuse di presunto asservimento della rivista a questa o quella casa produttrice lasciano semplicemente il tempo che trovano. Ovviamente sei padronissimo di credere che noi ogni mese ci si divida delle ricchissime prebende (o bustarelle) frutto di critiche pilotate e giudizi di parte. Secondo te per quanto riusciremmo ad andare avanti con una simile politica? Se i nostri pareri fossero viziati, quanti lettori credi ci sarebbero rimasti?*

*Certo, si può dire bene di un gioco anche quando non è bello, ma se così fosse K diventerebbe una rivista per videogiocatori masochisti o chiuderebbe nel giro di due o tre numeri. E noi non ci troviamo davanti a nessuno dei due casi sopracitati. Stammi bene.*

*Dopo un doveroso saluto a* ***M.B.F. (Magnus Big Fabio)*** *di Cagliari, neo promosso in serie A e neo arruolato dalle FF.AA. di stanza in quel di La Spezia (vestito alla marinara, presumo), nonché all'inossidabile Brancaleone che ci ha mandato ben 12 pagine di corrispondenza (sintetizza un po' di più la prossima volta), passiamo decisamente alle risposte in breve.*

*Sempre per la serie "aiutati che K ti aiuta" passo a* **Niceboy, alias Luca** *di Como, al quale diciamo che la soluzione di Zak è stata pubblicata quasi un'anno fa su K di settembre mentre quella di Future Wars è uscita su K 17.*

***Dino Guidoni*** *possiede un Amiga 1000 e ha qualche problema con la relativa espansione. In particolare ci chiede:*

1) Se esiste la possibilità di reperire in qualche modo l'espansione da 256K (frontale) e, se sì, in che modo;

2) Se è possibile avere la compatibilità con i vari programmi usando una espansione laterale e senza possedere la frontale, visto che voci diffuse dicono che la CPU controlla prima la presenza della espansione frontale e che non trovandola non riesce poi a vedere nemmeno quella laterale;

3) Si può avere la suddetta compatibilità usando la ZORRO.B. ma senza usare la frontale da 256K?

*Queste sono le risposte dei nostri esperti:*

*1) Perbacco, certo che c'è! Entra nel primo Commodore Point che trovi (basta telefonare alla Commodore stessa per sapere gli indirizzi), avvicinati al banco e chiedi quel che serve. Semplice, no?*

*2) Qui la situazione è più complicata. Non potendo sperimentare praticamente la configurazione ipotizzata abbiamo girato la domanda a fior di tecnici che... non hanno saputo rispondere! Il suggerimento più comune è stato di comprarsi comunque l'espansione frontale.*

*3) Vedi sopra. Ricorda che alcuni Amiga 1000 hanno parecchi problemi nella gestione delle Zorro.*

***Luca Donchi*** vuole sostituire il suo C-64 con un computer più potente ed è indeciso fra l'Amiga e il PC 1. Motivo del dubbio amletico: la disponibilità del software, inteso come giochi, utility, pacchetti tecnici (tipo il CAD) e ancora la grafica, il sonoro e dulcis in fundo un emulatore di C-64. Il disk drive 1541 II, poi, è compatibile con l'Amiga o con il PC 1?

*Il PC, rispondiamo noi, è un bel computer... a patto di riempirlo di schede aggiuntive, espansioni di memoria, monitor e dischi rigidi. L'Amiga di buone caratteristiche di base ne ha invece parecchie, tuttavia è meno fornito di programmi professionali e non è affidabilissimo nelle applicazioni "serie". L'emulatore di C64 esiste solo per Amiga, ed è adatto in realtà solo per far girare programmi applicativi e giochi strategici (adventure, certi GdR): i giochi d'azione risultano troppo rallentati. I drive Commodore, infine, a volte non sono compatibili nemmeno con sé stessi. Figuriamoci con altri computer!*

**Andrea Notari** chiede l'elenco delle fiere e dei mercati riguardanti il divertimento elettronico in programma per il prossimo autunno. Naturalmente vuole sapere anche dove saremo presenti e dove no.

*Limitiamoci, per ora, ai mesi di settembre e ottobre. Dal 13 al 16 settembre si terrà a Londra la prima edizione del Computer Entertainment Show, organizzato dalla EMAP, la casa editrice di* Ace, C+VG, The One, ecc. *Sarà un evento da non perdere poiché sarà interamente dedicato al divertimento elettronico. Sarà possibile vedere in funzione il CD-I, il Neo Geo e tante altre meraviglie della tecnologia. K sarà presente con un inviato e quindi anche se non potrete andare a Londra, basterà leggere K per sapere quello che c'è da sapere. Dal 20 al 24 settembre alla Fiera di Milano si terrà il 24º SIM-Hi FIVES. K sarà presente nel Salone dei videogiochi, con uno stand e qualche novità. Al momento non sappiamo ancora che stand ci è stato assegnato, quindi dovrete cercarlo sulla guida o chiedere alle graziosissime ragazze dei chioschi delle informazioni. Sempre a Milano, dal 4 all'8 ottobre si terra la 27ª edizione dello SMAU. Non sappiamo ancora se K avrà uno stand, ma comunque la nostra redazione sarà in giro per il salone a curiosare.*

**Mr. CrocoBresci Dundee** trova molto azzeccata l'idea del cover-disk e ci chiede quando K si deciderà ad adottarla. Si chiede anche (e ci chiede) che fine abbia fatto il Konix.

*Se ti piace l'idea del disco, aspetta quando daremo in omaggio un NEO-GEO con ogni copia! A parte gli scherzi, l'idea del cover-disk piace anche a noi, ma K non è una rivista per un solo computer e non possiamo regalare un cover-disk per Amiga, ad esempio, trascurando tutti gli altri lettori, possessori di altri computer.*

*Per quanto riguarda la console Konix, la risposta è che vorremmo saperlo anche noi! La console Konix è già in ritardo di circa un anno e il suo futuro non è molto roseo. Secondo il settimanale inglese* New Computer Express, *la Konix si sta concentrando sui joystick e ha smesso di annunciare possibili date d'uscita della console, che comunque non è prevista per quest'anno. Il problema è aggravato dal fatto che molte case di software hanno smesso di lavorare alla produzione di giochi per la console. Il problema, secondo NCE, è che la Konix ha investito tutto quello che aveva nello sviluppo della console e quel tutto, probabilmente, non era sufficiente per partire. L'unica cosa che possiamo sperare, a questo punto, è che almeno la tecnologia della console, che era brillante ed originale, venga sfruttata in altro modo.*

**Paolo Carboni**, futuro studente di ingegneria, vuole un consiglio su quale computer acquistare e ci indica una rosa di papabili nella quale spiccano Amiga, Mac e ST. Vuole sapere anche quanti colori ha l'Amiga e se è vero che il suo drive interno è facilmente soggetto alla rottura.

*Scegliere un computer è sempre difficile, e nel farlo conviene soprattutto considerare l'utilizzo che verrà fatto della macchina. Per aiutare Paolo Carboni*

*e tutti gli altri nostri lettori nell'ardua scelta abbiamo compilato un'apposita guida, che trovate a pag. 92. Per quanto riguarda il drive esterno dell'Amiga, non ci risulta che sia facilmente soggetto alla rottura, almeno non più di qualunque altro drive che, avendo elementi meccanici in movimento, può avere più problemi dei componenti elettronici, i quali invece non si usurano.*

**Fabio Cattaneo e Marco Castriotta** hanno un Amiga e nel tentativo di usarlo in modo professionale hanno comprato un compilatore C della Lattice, ma sembra particolarmente complicato il riuscire a fare qualcosa. Chiedono se in alternativa al linguaggio C esiste qualcosa di buono per disegnare e per manipolare i file in formato IFF.

*Rispondiamo che il Lattice C serve per fare cose VERAMENTE serie, non per smanettare con i file IFF! Per i vostri scopi ci sono editor specializzati come* Butcher *e* Deluxe Paint III, *acquistabili presso i migliori (nel vero senso della parola) negozi.*

**Gabriele di Lavagna** oltre a suggerirci al dare maggior spazio agli adventure per console, vuole dei chiarimenti sul famoso Megadrive della Sega. In pratica vorrebbe sapere:

1) Lo schermo del gioco comprende tutto il quadro del TV o quasi (95%)?
2) Qual è la sua risoluzione grafica?
3) Quanti colori e quante memorie ha?
4) È vero che in Giappone stanno costruendo un CD per questa macchina?

*Gabriele e il suo Master System sono un mito: le sue lettere si trovano davvero dappertutto, e uno dei nostri redattori che conosce praticamente tutta la gioventù lavagnese dice di non averlo mai incontrato (forse Gabriele vive perennemente davanti alla console?). Ma passiamo alle risposte:*
*1) Il Megadrive può gestire tutto lo schermo. Se ciò viene poi fatto o meno dipende solo dai programmatori (di solito lo usano tutto).*
*2)La risoluzione è di 320x224.*
*3) I colori visualizzabili su schermo sono 64, tratti da una tavolozza di 512 colori. Per quanto riguarda le memorie, il Megadrive ha una RAM interna di 74K e una RAM video di 64K.*
*4) Se è vero, è un segreto tenuto molto bene.*

**Luca Beltrame** vuole conoscere un "cheat mode" per Batman - The Movie e Ghouls 'n' Ghosts per Amiga.

*Rubando il mestiere al redattore di TNT, ecco un paio di modi gabola (ormai "cheat mode" è datato, caro Luca!).* Batman*: Nello schermo dei titoli digita la parola "JAMMMMM".* G 'n' G*: Digita "KAREN BROADHURST" (che è il nome della moglie del programmatore).*

**Marco Mauri** è interessato alla programmazione (di video giochi, naturalmente) e oltre a possedere un C64 ha anche un sacco di domande da rivolgerci:

1) Esiste una versione migliorata del *S.E.U.C.K.* che includa tutti i tipi di scrolling, sistema a camere fisse (tipo *Rick Dangerous*) e che abbia la possibilità di armamenti extra (con il sistema dei negozi, con quello tipo *R-Type* o possibilmente entrambi) e bonus vari (punti, più velocità ecc.)?
2) Esistono in circolazione programmi per creare, rispettivamente, dei pestaduro anche con armi (tipo *Golden Axe* o *Target Renegade*), giochi di piattaforme (con possibilità di armi tipo *Black Tiger* o con magie tipo *The Seven Gates of Jambala*), giochi sportivi con falli (?), giochi di ruolo, giochi di strategia, giochi manageriali sia con scrolling sia a schemi statici nei quali si possa anche giocare (tipo *Player Manager*), simulazioni, olimpiadi con specialità varie (anche tipo *Caveman Ugh-Lympics*), giochi tipo *Op Wolf* o *Cabal*, pestaduro tipo *Last Battle*, avventure grafiche oppure un programma per fare tutto ciò.

*Caro Marco, gioisci! Il programma per fare quel che chiedi esiste! Si chiama Assembly, ed è un linguaggio di programmazione comunemente usato da ogni programmatore. Non ti stiamo prendendo in giro: pensa al tempo che impiegheresti per imparare a usare bene tutti gli editor da te elencati e confrontalo con quello necessario ad assorbire le cognizioni di programmazione di un solo linguaggio...*

*Se ti sembra troppo impegnativo imparare l'assembly, puoi provare con* STOS *per Atari o* AMOS *per Amiga (di prossima uscita). Sono due "programmi-autore" che potrebbero rappresentare una soluzione alternativa al tuo problema. Sono entrambi della Mandarin Software.*

# notizie

Un teschio preso da Ride the Pressure, l'ultimo video dei Coldcut.

## COMUNICATI STAMPA

Questo mese è arrivato in redazione un bastimento carico di comunicati stampa. Ecco un sunto dei più interessanti e promettenti.

Da un comunicato stampa della EA: "**FLOOD**, un gioco originale dalla Bullfrog, gli ideatori di **Populous**. E poi: "Nonostante il successo fenomenale di **Populous**, la Bullfrog pensava che alcuni giocatori potevano non avere apprezzato la grande sofisticazione del gioco. La loro intenzione è ora di produrre titoli adatti ad ogni segmento di mercato. **Flood** è stato progettato pensando ai giocatori più giovani, e la cosa si vede nell'umorismo e nell'aspetto generale del gioco." Finiva così: "**Flood** racconta la triste storia di Quiffy, una massa gelatinosa verde e leggermente obesa, l'ultimo rappresentante della sua razza. **Flood** è un vero gioco di piattaforme per 16-bit."

**Up And Away** è l'opera prima di un nuovo gruppo di programmatori, gli Expanding Minds. Ci sarà uno schermo diviso, piattaforme e scorrimento parallattico, insieme a più di 20 personaggi ciascuno con un carattere proprio. **Up And Away** sarà pubblicato dalla Imageworks quest'autunno per l'ST e l'Amiga.

La Sales Curve ha creato Storm, una nuova etichetta di software. Il primo gioco, **Saint Dragon**, è uno sparatutto a scrolling orizzontale tratto dal coin-op della Jaleco. Bisogna salvare un enorme drago prigioniero. Gli altri giochi saranno **SWIV, Rod-Land, Big Run**.

**Falcon Mission Disk II**. Un Falcon tutto nuovo. Missili oltre la portata visiva. Missili con guida radar. Missioni di intercettazione. Nemici in grado di lanciare due attacchi contemporanei sul territorio impiegando un massimo di cinque mezzi aerei. Missioni di interdizione e attacco al suolo. **Mission Disk 2** uscirà quest'estate per Amiga e ST.

Poco prima di andare in stampa abbiamo ricevuto una pesantissima confezione. Nella scatola c'erano un disco dimostrativo e un manuale di 300 pagine, il tutto relativo al nuovissimo **AMOS**. Non si tratta di una simulazione di moschettiere, ma della versione Amiga del famoso **STOS**, il linguaggio di programmazione per videogiochi distribuito da qualche tempo per ST. Le caratteristiche fanno paura: editor incorporati, gestione di scorrimenti in parallasse multipla, importazione di files IFF e musicali, istruizioni dirette per i chip dedicati, ecc. Speriamo nella recensione completa sul prossimo numero di K.

È arrivato in redazione un nuovo gioco di calcio interamente realizzato in Italia. **Mondial 1990 Simulation** è una simulazione manageriale del mondiale. Ormai era troppo tardi per una recensione anche se possiamo anticiparvi che il programma ha inserito tutti i giocatori partecipanti al mondiale e siete l'allenatore dell'Italia. Come *Football Manager* non, c'è azione ma la sfida è abbastanza impegnativa ed è reso bene dal punto di vista grafico con schermate e immagini di goal ricostruite in stile "Guerin Sportivo".

Il titolo: **Prophecy I - The Viking Child**. La società: Electronic Zoo. Il gioco: Piattaforme. Le caratteristiche: "Fondali a colori meravigliosamente animati, 16 livelli, 9 mostri di fine livello, diversi negozi e negozianti, bonus segreti, 22 sottofondi musicali, 24 effetti sonori, ambientazione animata e dettagliata a 16 colori, 48 schermate-mappa a colori per indicare l'avanzamento, impressionanti sequenze di inizio e fine gioco, un prodotto su tre dischi." Fine.

## I giochi per computer vanno al cinema.

Avete mai sentito parlare di Wim Wenders? L'ultimo progetto del regista tedesco è un film basato su di un gioco per computer futuribile.

*Sino Alla Fine Del Mondo* è ambientato agli inizi del 21º secolo. Per una sequenza onirica ricorrente verranno usate immagini digitali di Sean Naughton della Frame Store. Il film presenta anche una sequenza ambientata in un locale nel quale viene presentato un video di David Byrne dei Talking Heads. La cosa interessante di questo progetto è che i tecnici degli effetti speciali hanno usato dei computer per far sembrare Byrne più vecchio di dieci anni.

La nipponica NHK sta producendo gli schermi ad alta definizione per il film in fase di preproduzione a Tokio. *Sino Alla Fine Del Mondo* uscirà nelle sale cinematografiche l'anno prossimo.

## La musica del momento

*Some Like It Cold*, l'ultimo LP dei Coldcut in associazione con Hardwire, è stato descritto come "cyberfunk". Un invito a spostarsi nel futuro.

Matt Black e Jonathan More dei Coldcut furono i primi DJ ad usare brani di dischi messi insieme nel lontano 1987 - l'inizio della rivoluzione dei campionatori. Da allora hanno lavorato con Lisa Stanfield, Yazz e James Brown.

Nell'89 i Coldcut hanno incontrato Miles Visman e Robert Pepperell, due fanatici dei computer, e hanno formato la Hardwire, uno studio grafico dedicato a dimostrare che l'Amiga, il Macintosh e l'Archimedes sono la prossima fase della tecnologia video.

Un altro record fu *Christmas Break*, il primo video musicale realizzato interamente su microcomputer.

Quest'ultimo progetto di Hardwire comprende una serie di video per tutte le canzoni di *Some Like It Cold*, da pubblicare in videocassetta e CDV. Lo stile mischia "azione dal vero" di artisti come Queen Latifah e modelli animati in 3D, fondali generati con la "teoria del caos", immagini digitalizzate ed elaborate, ecc.

I Coldcut producono il ritmo ballabile a base di basso, Hardwire si occupa dei cybervideo.

## EROI FANTASY

Con grande gioia del nostro genovesissimo redattore addetto alla compilazione di questa pagina, la squadra vincitrice del torneo di *Dungeons & Dragons* (vedi K 15) proviene dalla città natale di Cristoforo Colombo.

I "Panzerfaust und Koma" (è il nome della squadra) sono:
Luca Scabbia (20 anni), studente di chimica farmaceutica
Marcello Tormolini (29), insegnante di lingue
Caterina Dami (26), geologo
Chiara Fasce (22), studentessa di psicologia
Patrizia Vadalà (22), studentessa di scienze politiche
Giuseppe Scribani (17), studente liceale

La squadra genovese ha dimostrato la propria superiorità nei confronti di oltre 2500 avventurieri, totalizzando il miglior punteggio-avventura in una megapartita tenutasi a Roma il 26 maggio sotto il patrocinio dell'associazione Agonistika. Sul podio sono saliti anche i "Black Pudding Associates" di Milano e i "Das Christmasbaum" di Roma.

In contemporanea col torneo di *Dungeons & Dragons* si sono svolte altre gare relative a simulazioni tattiche e strategiche, di cui riportiamo i vincitori:
Diplomacy: Giorgio Castellano (21 anni, da Genova)
Blood Bowl: Nicola Zotti (33, Roma)
Axis & Allies: fratelli Argentina (Roma)
Blue Max: Tullio De Scordilli (37, Trieste), Massimo Koch Brelich (27, Trieste), Marco Presciutti (29, Roma)
Brainkiller: Alberto Castagno (Roma)

Di particolare interesse sono stati i tornei disputati su computer, basati su *U.M.S.* e *F-16 Combat Pilot*. La simulazione tattica, relativa alla battaglia di Angora del 1402, è stata vinta da Francesco Pandolfi (21, Roma); i duelli aerei telematici di *F-16* hanno proclamato quale miglior pilota Michele Calabresi (19, Roma).

*Cara Redazione,*
*Perché continuate a pubblicare articoli sulla tecnologia CD?*

# ... ECCO PERCHE'!

**Il 2 giugno, in occasione del CES di Chicago la Commodore ha annunciato il nuovo sistema interattivo multimediale dal roboante nome di Commodore Dynamic Total Vision, ovvero CD-TV.**

**Dopo le anticipazioni dei mesi scorsi, K vi racconta tutta la storia di questo rivoluzionario sistema.**

*Il CD-TV Commodore. La fotografia raffigura un modello di pre-produzione - la versione definitiva potrebbe essere leggermente diversa.*

Si chiama CD-TV - e il nome è importante. Non si tratta solamente di un Amiga con un CD-ROM, ma di qualcosa di completamente nuovo.

Tanto per cominciare, la Commodore pensa che sarà questa la macchina che farà entrare il divertimento elettronico in ogni casa. Anche l'italiano medio troverà difficile resistere a questa tentazione, indipendentemente da quello che ha avuto da ridire sino ad oggi riguardo al vicino di casa fanatico di *Xenon II*. L'unità non solo può essere usata come un normale CD (le sue ROM contengono routine di gestione musicale che permettono di fare tutte quelle cose meravigliose finora riservate ai lettori CD più costosi), ma permette di accedere anche ad una biblioteca di software molto diversa da quelle a cui siamo tutti abituati.

In secondo luogo, la tecnologia dell'unità va oltre ad un semplice Amiga con un CD-ROM incorporato. Fino ad ora il CD-ROM è stato semplicemente un media di registrazione per grandi quantità di informazioni (principalmente collegato a PC e PC Engine). Il vantaggio è che si possono registrare tonnellate di dati grafici e sonori, lo svantaggio che non si possono recuperare tutti insieme. In particolare, non è possibile caricare dati grafici e sonori contemporaneamente, quindi è impossibile realizzare quella che è stata definita "tecnologia delle teste parlanti". TTP significa essere in grado di animare grafica digitale e dare il sonoro nello stesso tempo.

Il CD-TV ha invece una totale capacità di TTP. In questo modo si può aggiungere una nuova dimensione sonora a tutti i titoli per Amiga già esistenti, oltre che svilupparne di nuovi che facciano veramente uso dello stereo di qualità eccelsa offerto dal sistema. Si possono persino trattare i file sonori dei giochi come brani audio normali. E dal momento che un CD contiene l'equivalente di 700 dischetti Amiga (con un costo di produzione inferiore a quello richiesto da due dischetti normali), c'è un sacco di posto per grafica e sonoro.

Il problema di recuperare i dati dal disco influenza un altro impiego potenziale del CD. Dal momento che il disco può contenere comuni immagini video, sarebbe bello presentare sequenze dal vivo (o animazioni) all'interno dei giochi - tipo il vecchio *Dragon's Lair* da bar con videodisco, o una licenza cinematografica con spezzoni tratti dal film.

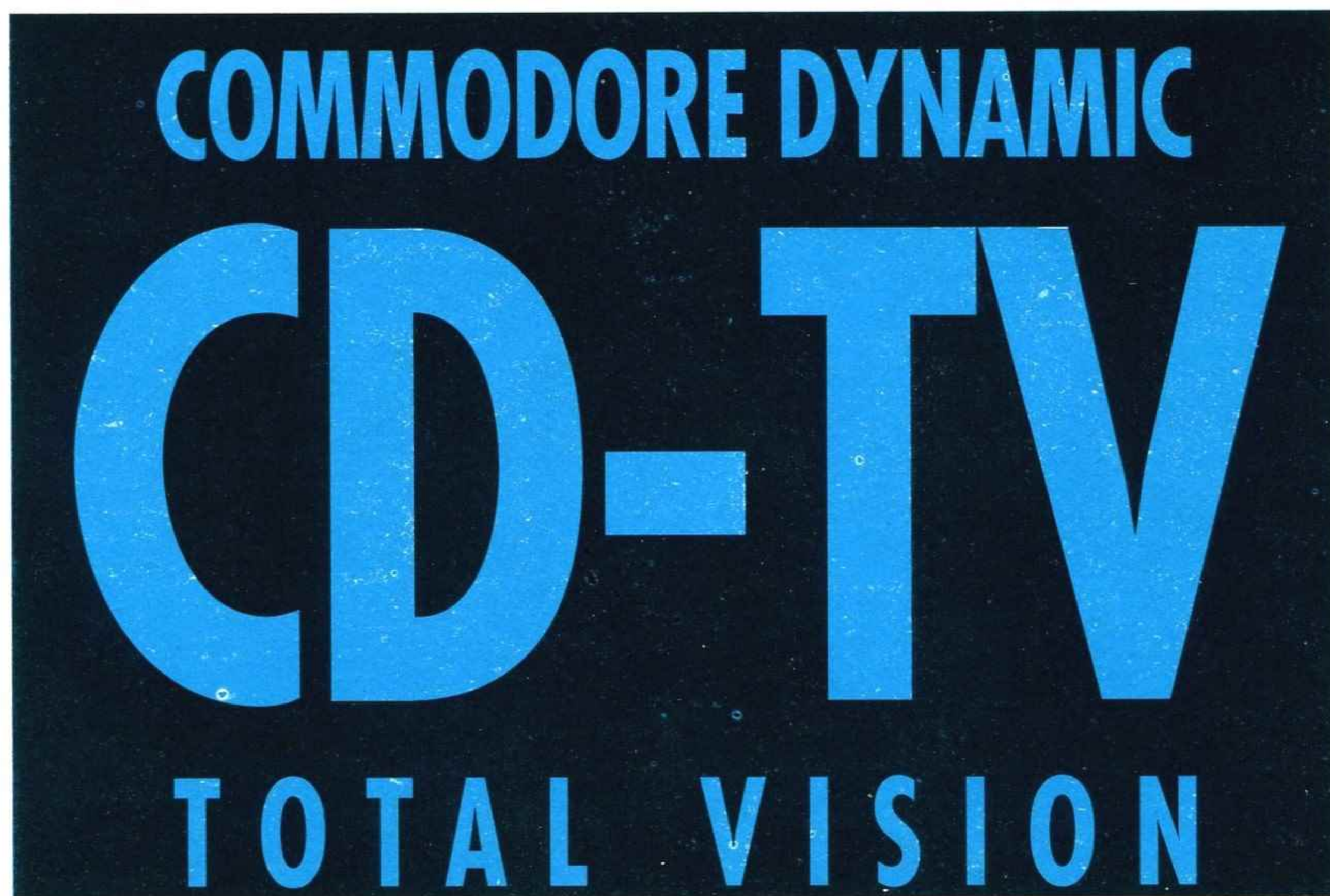
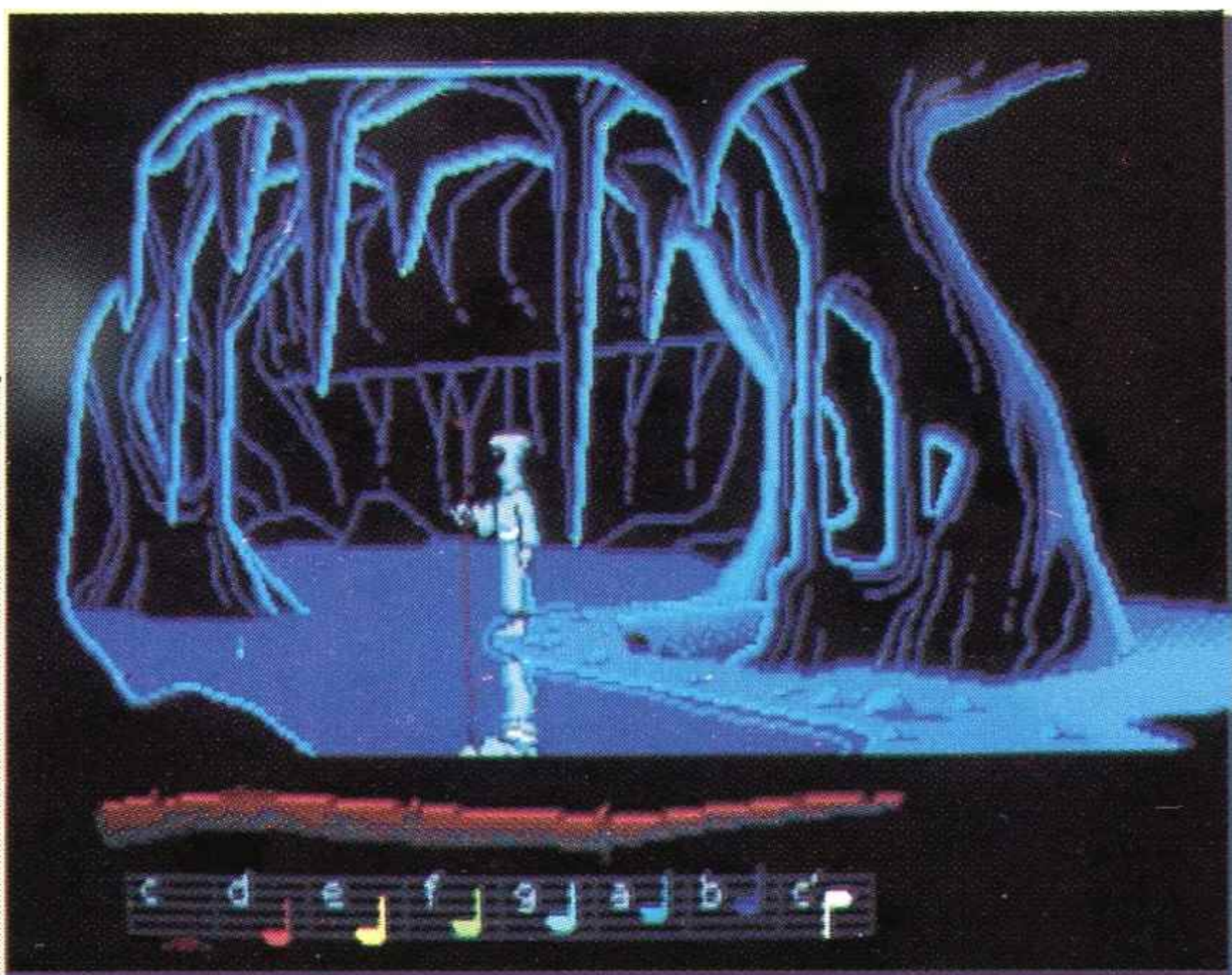
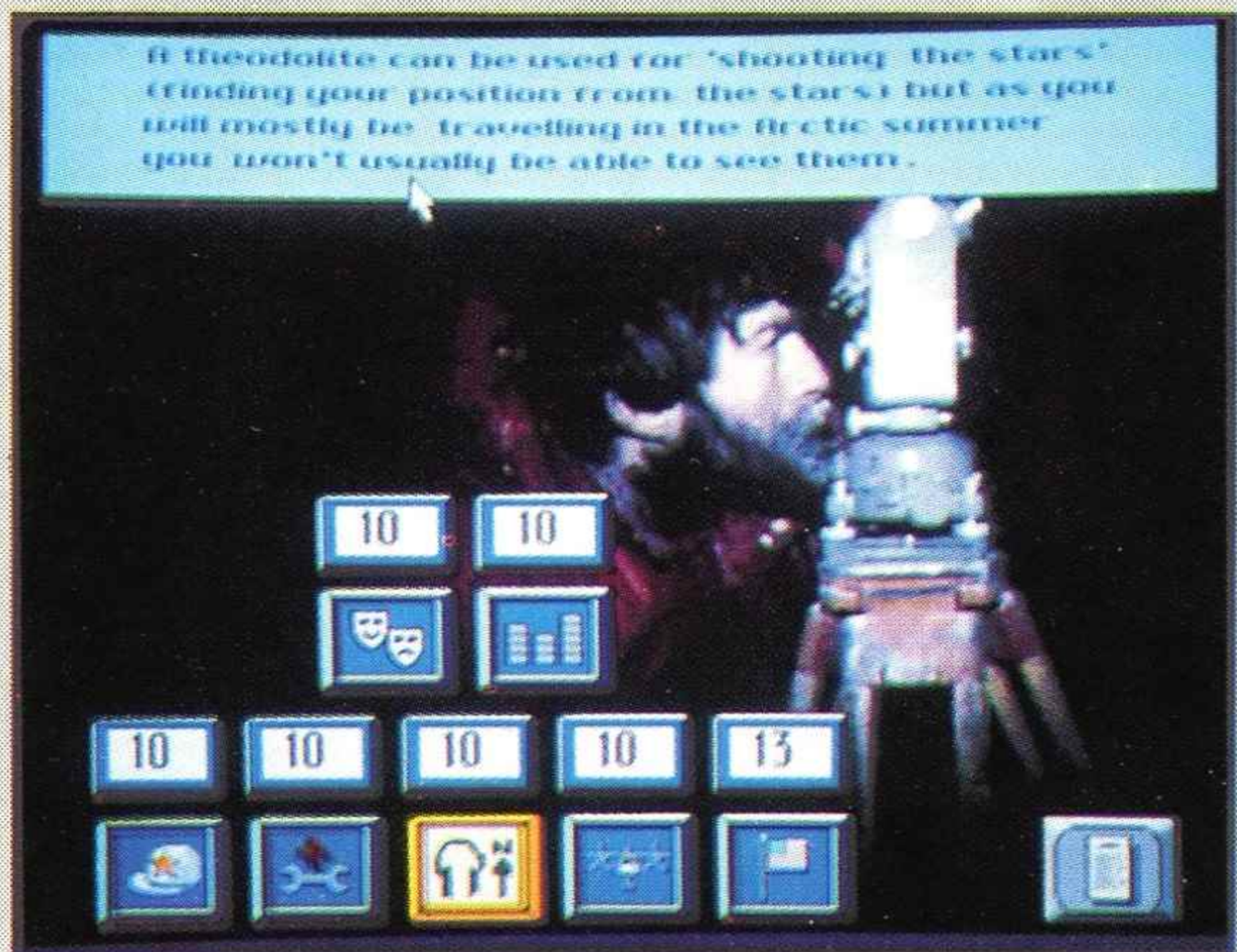
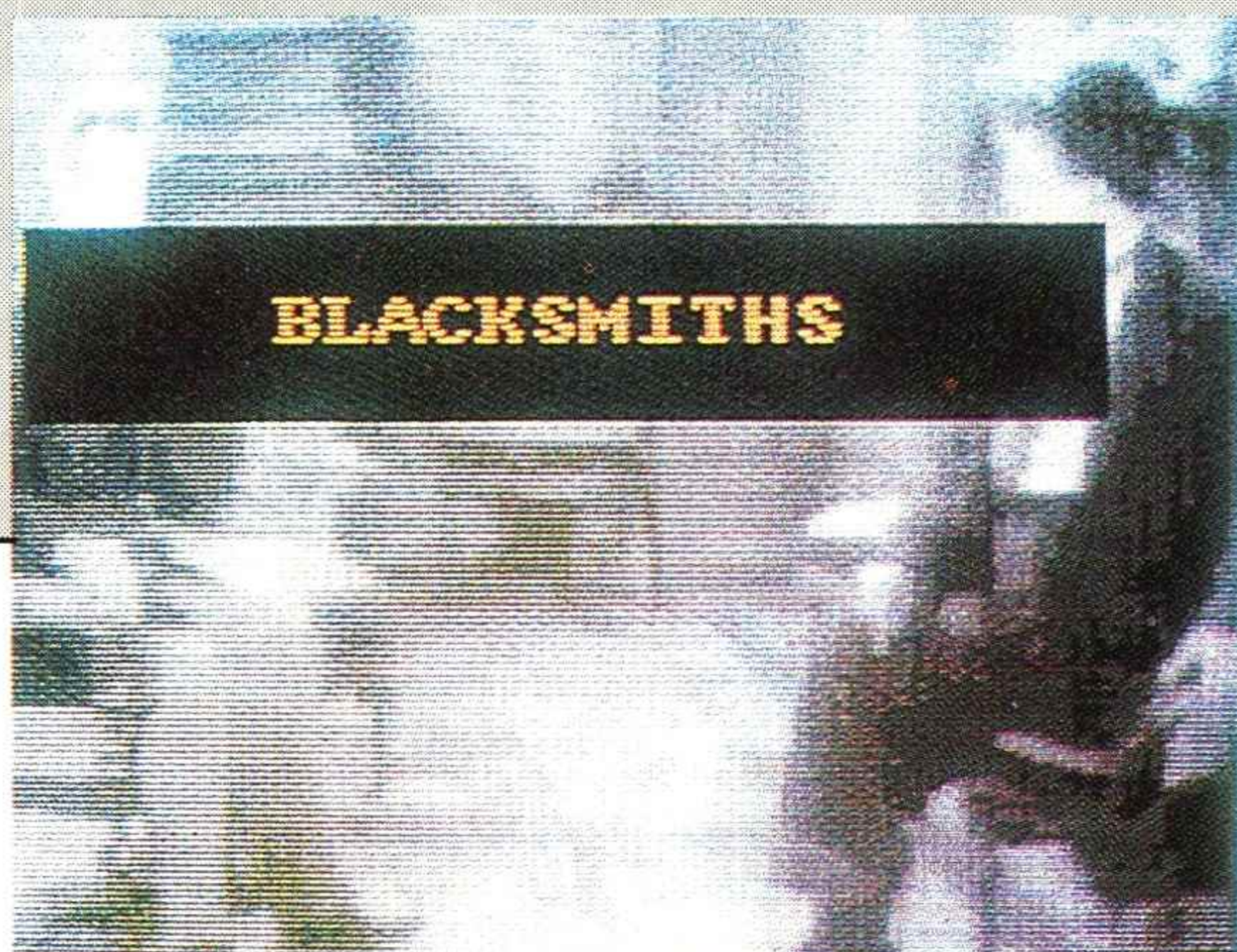
Sfortunatamente ciò richiede il recupero di ancora più dati di quanti ne richieda la riproduzione di suoni.

La cosa straordinaria è che la Commodore ha dichiarato che produrrà un adattatore FMV (*Full Motion Video* per il CD-TV. Questa espansione, che consentirà di usare immagini video a pieno schermo, sarà resa possibile dall'architettura "aperta" del CD-TV, fatta apposta per favorire lo sviluppo di simili periferiche.

Se questo FMV dovesse veramente materializzarsi, il CD-TV offrirebbe un sistema di intrattenimento domestico completo che combina sonoro in stereo e immagini dal vivo. Se si aggiungono le capacità grafiche ormai dimostrate dell'Amiga, quel che si ottiene è una macchina praticamente perfetta. Ed è proprio ciò di cui si è occupato K negli ultimi dodici mesi. Sembra che, finalmente, si sia arrivati al giro di boa nella storia del divertimento elettronico.

COMMODORE DYNAMIC
CD-TV
TOTAL VISION

## AMIGA UPGRADE

**Sì, i possessori di Amiga potranno trasformare le loro macchine in un CD-TV entro l'anno prossimo. La Commodore prevede di produrre una piccola unità che si collega all'Amiga (512K o 1Mb) non appena possibile. "Quegli utenti di Amiga per noi sono molto, molto importanti," ha dichiarato Gail Wellington della Commodore americana, "e non abbiamo intenzione di abbandonarli."**

La Lucasfilm sta lavorando a progetti per il CD-TV. Uno dei primi dovrebbe essere Loom, poiché ha un tema musicale ideale per le capacità audio del CD-TV. E poi? Una versione di Indiana Jones con immagini tratte dal film?

North Polar Expedition della Virgin, recentemente convertito per PC, sarà la prima conversione per CD-TV della casa inglese.

La CRL è entusiasta del CD-TV, poiché offre la perfetta piattaforma hardware per la loro nuova gamma di ipergiochi, prodotti impiegando il sistema DUNE (chiamato EGADS su K 16). Il primo titolo creato col DUNE, Herewith The Clues, verrà completamente riprogrammato impiegando nuovo materiale fotografico.

## I GIOCHI

Sembra che finalmente esista la macchina che tutti noi abbiamo da sempre sognato. Due interfacce a raggi infrarossi per i comandi, sonoro CD sovrapposto a quello standard dell'Amiga, comandi a distanza, le capacità grafiche che tutti conosciamo bene, il MIDI per divertirsi con i sintetizzatori, schede RAM per registrare i record e la promessa di immagini dal vivo in futuro. Wow!

Ma che cosa arriverà nei negozi tra qualche mese?

La risposta, prevedibilmente, è: "non tutto quello che vorremmo". K ha scoperto un grosso giro di software house inglesi che stanno producendo software per il CD-TV, ma nessuna di esse (tranne la Virgin) era preparata a discutere i propri progetti dal momento che questo articolo è stato preparato prima del lancio ufficiale della macchina. Tuttavia, possiamo fare delle previsioni più che attendibili...

Per prima cosa, ci sono i titoli che la Commodore ha selezionato per il lancio della macchina. Questi comprendono prodotti della Rand-McNally (un atlante interattivo), della Lucasfilm (nientemeno che una versione di *Loom* con sonoro potenziato), della Virgin Interactive (*North Polar Expedition*, di cui abbiamo parlato nel numero 7/giugno 89) e persino alcune versioni speciali delle storielle per bambini di Beatrix Potter.

Esiste persino un disco "traduttore" con il quale cliccando sulle varie parole se ne può sentire la traduzione in francese, spagnolo, ecc. E naturalmente il CD permette una sintesi vocale perfetta - basta con i sibili e gli sfrigolii. Una delle applicazioni - il *Family Health Adviser* - può persino diagnosticare alcune delle malattie più comuni. E Jack Nicklaus in persona fornirà consigli pratici su come giocare a golf nella realtà e nella versione CD-TV di *Jack Nicklaus Golf*.

In effetti, moltissime software house inglesi e americane hanno espresso il proprio interesse nella produzione di software per questa macchina, dandogli un sostegno di gran lunga maggiore di quello offerto sino ad oggi ad un qualsiasi altro computer al momento del suo lancio. Già questo fatto è parecchio incoraggiante.

Naturalmente, molte case produrranno versioni migliorate dei loro giochi già esistenti, e la doppia interfaccia a raggi infrarossi è adattissima alle recenti tendenze di giochi multi-utente.

Sono state annunciate anche nuove tecniche di progettazione del software, e i programmatori produrranno scenari con difficoltà variabile per ogni personaggio permettendo, per esempio, una partita equilibrata fra giocatori più o meno esperti. "Puntiamo a una nuova categoria di giochi di società," dice Gail Wellington della Commodore, "... dove i giocatori possano giocare insieme e il livello di difficoltà sia adeguato per TUTTI, anche se lo scenario è comune. Si tratta soprattutto di un apparecchio per la gestione domestica delle informazioni e del divertimento."

In pratica, si potrebbe trattare della realizzazione finale del sogno dell'Amiga - pubblicizzato con insistenza sin dall'inizio come una macchina professionale contro tutti gli istinti e i desideri di noi giocatori, il CD-TV potrebbe fare rinascere la febbre del gioco elettronico.

## TUTTA LA VERITA', NIENT'ALTRO CHE LA VERI-

**Prezzo:** In America dovrebbe essere inferiore ai 1000 dollari, in Italia non si sa ancora.
**Data di presentazione europea:** Non ancora fissata, ma probabilmente al CES di Londra in settembre.
**Data di presentazione italiana:** Possibilmente lo SMAU.
Dovrebbe essere nei negozi per Natale.
**Descrizione generale:** Un prodotto di elettronica di consumo esteticamente simile a un videoregistratore, inteso per un impiego domestico. Semplice da usare tramite comandi a raggi infrarossi e basato sulla tecnologia Amiga. Consiste di un drive CD-ROM con audio di qualità CD, orologio in tempo reale e comando a distanza. Può essere collegato facilmente a un TV, a un monitor e a un impianto stereo. È rivolto alla intera famiglia o all'appassionato di tecnologie audio.
**Scopo:** Offrire facile accesso ad un illimitato potenziale informativo, educativo o "ludico" sfruttando le caratteristiche multimediali di grafica e sonoro.
**Funzioni principali:**
- Riproduzione di software CD-ROM Amiga che può integrare diversi livelli di audio digitale
- Riproduzione di sonoro di qualità CD con immagini grafiche (CD+G)
- Lettura di comuniCompact Disk audio
- Possibilità di espansione ad un computer Amiga
- Uscita MIDI per controllare altri strumenti musicali

**Dettagli sulla CPU:** Motorola MC68000 con velocità di 7Mhz più ulteriori chip dedicati per la gestione dell'interfaccia CD-ROM e dei comandi a distanza.
**Memoria:** 1Mb RAM, RAM non volatile da 2K per il sistema (orologio, configurazione, ecc.), 512K ROM con le routine di gestione CD audio.
**Interfacce interne:** Scheda video intelligente (per genlock opzionale, ecc.) da 15 pin, interfaccia DMA per il collegamento in rete, ecc...
**Uscita video:** RGB analogica, RGB digitale, video composita, Y-C, RF modulata, Genlock opzionale.
**Modi grafici:**
320x256 a 32 colori non interlacciati
640x256 a 16 colori non interlacciati
320x512 a 32 colori interlacciati
640x512 a 16 colori interlacciati
Display video da 512 linee, 50Hz, 6 bitplane, 8 sprite per linea di scansione
**Interfacce:** Centronics, RS232, floppy drive esterno, comandi, MIDI out, cuffie stereo, scheda RAM personale per la registrazione di un max di 64K di dati
**SPECIFICHE DEL CD-ROM:**
Modello Sony/Philips
Lettura di 153 o 171KB/sec (2Mb/sec in modo *burst*)
Tempo medio di accesso 0.5 sec
Capacità di 550 Mbyte (circa)
Capace di convertire dati audio dei giochi in brani ascoltabili
**SCHEDE:**
Il CD-TV permette l'impiego di schede personali, che permettono all'utente di registrare i propri punteggi e altre informazioni. La scheda può essere usata anche per programmare gli ordini al CD audio (quali brani suonare, ecc.)
**COMANDI:**
Il CD-TV usa un comando speciale a raggi infrarossi con 10 tasti funzione e uno di shift, che danno in totale 20 opzioni. C'è un comando simile a quello delle console con due tasti di selezione. L'unità permette anche di controllare il CD audio - avanti, indietro, pausa, volume e stop. In caso di disastro, c'è anche una funzione di reset totale. Gli accessori opzionali comprendono:
- Floppy drive esterno
- Trackball
- Schede RAM/ROM
- Genlock
- Interfaccia per tastiera a raggi infrarossi con trackball
- Tastiera
- Interfaccia a raggi infrarossi per due giocatori
- Modem

# DA CD-TV AD AMIGA

**Anche se il CD-TV viene venduto senza tastiera, si può facilmente espandere aggiungendovi un'unità prevista entro la fine dell'anno che darà alla macchina tutte le caratteristiche dell'Amiga. Si potranno scrivere lettere al mattino ed esplorare il Polo Nord alla sera, tutto sulla stessa macchina.**

# SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

## Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

### Accessorio

- *Accessori per il mouse* tel.
- *Dischetti e vaschette* tel.
- Espansione RAM A500 199.000
  - *512K, clock e calendario*
- Future sound Amiga 500 300.000
  - *(digitalizzatore audio stereo)*
- Joy. Adv. Gravis IBM 99.000
- Joy. Maxx Amiga/ST 199.000
  - *Cloche per Flight Simulator & Co.*
- Joy. Quickjoy V 59.000
  - *Con temporizzatore, AF regol.*
- Joy. Quickjoy VI 45.000
  - *Autofire regolabile*
- Joy. Speedking IBM PC 95.000
  - *Con scheda a due porte*
- Mouse cordless Amiga 250.000
- Mouse optical Amiga 299.000
- Mousestick 189.000
- Portadischetti 3" (100) 25.000
- Portadischetti 5" (90) 28.000
- Safeskin A500 49.000
- *Tappetini mouse a 4 colori* tel.

**Libri, hints & tips per tutti i gusti**

### CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)

- Newsmaker 128 69.000
- Sketchpad 128 69.000
- Spectrum 128 75.000
- Super disk utilities 75.000

### CBM 64/128 (cass)

- Barbarian II * 18.000
- Black tiger * 18.000
- Bomber * 29.000
- Cesto sorpresa 25.000
- Crackdown 18.000
- Defender .. crown * 12.000
- E-motion 18.000
- Ferrari formula one 18.000
- Fiendish freddy's 18.000
- F. Baresi world ° 18.000
- Ghostbusters II 18.000
- Heavy metal 18.000
- Intern. 3d tennis * 18.000
- Kick off II ° tel.
- Klax tel.
- Moonshadow ° 18.000
- Ninja spirit 18.000
- Ninja warriors 18.000
- Operation thunderb. 18.000
- Pipemania * 18.000
- Powerboat 18.000
- P47 Thunderbolt 18.000
- Rainbow island * 18.000
- S.E.U.C.K. * 25.000
- Shadow warrior 18.000
- The biz (raccolta) 29.000
- The champ * 18.000
- Turrican 18.000
- Zzap sizzlers I (5 prg.) 18.000
- Winners (raccolta) 29.000
- World cup comp. * 21.000
  - *Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot*
- World cup 90 ° 18.000
- X-out 18.000
- X-15 tel.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano. Un ° indica la versione completamente in italiano.

### CBM 64/128 (disco)

- Add: champ. Krinn 59.000
- Add: war of lance 59.000
- Barbarian II * 25.000
- Basketball 29.000
  - *Data disks* tel.
- Big blue reader 89.000
  - *Scambio dati con IBM*
- Black tiger * 18.000
- Blue angels 39.000
- Cesto sorpresa 35.000
- Chessmaster 2100 29.000
- Defender .. crown * 15.000
- Die hard 39.000
- E-motion 18.000
- Epyx 21 35.000
  - *21 giochi sportivi Epyx*
- Ferrari formula one 28.000
- Fiendish freddy's 25.000
- F. Baresi world ° 18.000
- F16 combat pilot * 49.000
- *GEOS tutta la serie* tel.
- Heavy metal 18.000
- Hot rod 25.000
- Intern. 3d tennis * 21.000
- Intern. team sports 29.000
  - *5 giochi sportivi*
- Iron lord 25.000
- Kick off II ° tel.
- Klax tel.
- Moonshadow ° 21.000
- Mystere ° tel.
- Myth 25.000
- Ninja spirit 25.000
- Ninja warriors 18.000
- Omega 29.000
- Operation thunderb. 25.000
- Panzer battles 49.000
- Pascal 39.000
- Pascal super 99.000
- Pipemania * 21.000
- Player manager ° tel.
- Powerboat 29.000
- P47 thunderbolt 25.000
- Rainbow island * 25.000
- Rainbow warrior 39.000
- Retrograde tel.
- S.E.U.C.K. * 25.000
- *Scenery per Flight Sim.* tel.
- Search for Titanic 35.000
- Shadow warrior 25.000
- Sim city 1.1 49.000
- Sonic boom 25.000
- Space rogue 29.000
- The champ * 25.000
- The untouchables * 21.000
- Times of lore 25.000
- Tv sports football 39.000
- Vendetta tel.
- War in south pacific 65.000
- Windwalker 29.000
- Winners (raccolta) 29.000
- World cup comp. * 21.000
  - *Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot*
- World cup 90 ° 25.000
- Zzap sizzlers I (5 prg.) 18.000
- X-out 18.000

### CBM 64/128 (disco 3"&5")

- 1581 super utilities 75.000
  - *Travaso da 1541/71 a 1581*

### Amiga

- Add: champions of Krinn tel.
- Add: dragons of flame 69.000
- Adidas champ football tel.
- All dogs go to heaven 49.000
- Ami alignment system 99.000
  - *Per verificare i drives*
- Battle tank barbarossa 99.000
- Black tiger * 29.000
- Blue angels 69.000
- Bomber Blob ° 29.000
- Budhokan 59.000
- Courtroom 69.000
- Deluxe Paint III 175.000
- Dragon's lair II 80.000
  - *512k, 5 dischi, install. HD*
- Dragons breath ° 49.000
- Drakkhen * 59.000
- Extend 69.000
- E-motion 25.000
- Femme fatale V.M.18 59.000
  - *Data disk* tel.
- Future wars ° 29.000
- F.Baresi world cup ° 25.000
- F-19 stealth fighter tel.
- Gold of the americas 79.000
- Guerrilla in bolivia ° 29.000
- Hammerfist tel.
- Herewith the clues! ° 29.000
- Hero's quest (1Mb) 59.000
- Hound of shadow 59.000
- Intern. 3d tennis * 32.000
- Ivanhoe 49.000
- Jet instrumental trainer 150.000
- K.Daglish manager * 49.000
- K.Daglish match * 49.000
- Kick off II ° tel.
- Klax 25.000
- Last ninja II tel.
- Leisure suit larry III 69.000
- Logo (linguaggio) tel.
- Main battle tank central 99.000
- Manara - le declic ° 39.000
- Manchester united * 49.000
- Midwinter 69.000
- Ninja spirit 49.000
- Paris Dakar 90 45.000
- Pipemania * 29.000
- Pirates ! 59.000
- Player manager ° 39.000
- Resolution 101 29.000
- Shadow of the beast 39.000
  - *Senza maglietta!*
- Shadow warrior 29.000
- Sim city 1.2 (512k,1Mb) 65.000
- Sim city: terrain editor tel.
- Sonic boom 49.000
- Space ace 80.000
  - *512k, 4 dischi*
- The champ * 39.000
- Their finest hour 49.000
- The lost patrol tel.
- Turrican 29.000
- Tv sport basketball 49.000
- Ultima V tel.
- Ultimate golf 39.000
- Virus killer 3.0 ° 29.000
- Vulcan 29.000
- Warhead 49.000
- World cup 90 ° 29.000
  - *Adattatore per 4 joysticks, ordinabile solo insieme al programma* 18.000
- World cup compilation * 29.000
  - *Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer*
- World trophy soccer (512Kb) 65.000
- World trophy soccer (1Mb) 79.000
- WWF Wrestling 59.000
- X-out 29.000
- 688 attack sub 59.000

**In esclusiva per i clienti SoftMail...**

## Guerrilla in Bolivia

Organizzare e vincere una guerriglia richiede ottime abilità tattiche e doti di vero condottiero. Ispirandosi ai diari di "Che" Guevara, **GUERRILLA IN BOLIVIA** propone uno dei capitoli più significativi della storia moderna del Sud America. Il gioco contempla ogni necessità e situazione realmente verificabile in guerriglia; le avvincenti sequenze d'azione completano le scelte strategiche e la gestione di un esercito molto particolare volto alla conquista della capitale boliviana.

## Herewith the Clues!

Hai la stoffa dell'investigatore? Scoprilo con **HEREWITH THE CLUES!** Hai finalmente l'opportunità di risolvere un intricato caso di omicidio subdolamente collegato ad un nucleo di cospiratori. Indizi, fotografie e prove sono dettagliatamente digitalizzate; in più tutte le schede degli indiziati nonché i rapporti della squadra antispionaggio sono in completamente italiano. Garantito un vero finale a sorpresa!

**... due nuovissimi prodotti COMPLETAMENTE IN ITALIANO, ma per saperne di più richiedi il catalogo Estate 90: 48 pagine di software per tutti i gusti!**

### Atari ST

- Adidas champ football tel.
- Black tiger 29.000
- Dragon's lair 80.000
- Dragons breath ° 49.000
- Fire brigade 49.000
- Future wars ° 29.000
- F29 retaliator * 49.000
- Herewith the clues! ° 39.000
- Intern. 3d tennis * 32.000
- Kick off II ° tel.
- Manchester united 49.000
- Midwinter 69.000
- Ninja spirit 49.000
- Pipemania * 29.000
- Player manager ° 39.000
- Shadow warrior 39.000
- Space ace 80.000
  - *512k, drive doppia faccia*
- World cup 90 ° tel.
- X-out 29.000

### Ms-Dos (Disco 5")

- Add: champions of Krinn 69.000
- Balance of the planet 79.000
- Basketball 49.000
  - *Data disks* tel.
- Battles of Napoleon 79.000
- Bruce lee lives 45.000
- Budhokan 59.000
- Dragonstrike 69.000
- Dragon's lair (640K, EGA, HD) 85.000
- Escape from hell 59.000
- Herewith the clues! ° 39.000
- Panzer battles 59.000
- Pipemania * 29.000
- Prince of Persia tel.
- Railroad tycoon 79.000
- Second front 69.000
- Solar system tel.
- Space harrier 29.000
- Their finest hour 49.000
- Virus killer * 29.000
- White death 89.000
- WWF Wrestling tel.

**Per le versioni a 3" telefonare**

### Ms-Dos (Disco 3"&5")

- Add: champions of Krinn 69.000
- Dragon wars 69.000
- Dungeon master tel.
- Sim city: terrain ed. tel.
- Tank 69.000
- Tv sports football 59.000
- Ultima VI 59.000
- World cup 90 ° 29.000

**Amstrad, Apple , Spectrum: telefonaci per le ultime novità**

## Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

**SI**, desidero ricevere i seguenti articoli:

| Titolo del programma | C/D | Computer | Prezzo |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| **K** | | Spese di spedizione Lit. | 6.000 |
| ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) | | TOTALE LIT. | |

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express.

Numero ______________________ scad. __________

Cognome e nome ______________________

Indirizzo ______________________ Nr. ______

CAP ______ Città ______________________ Pv ____ Tel. ________

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______________________

# Europa Elettrica

La signora Oskian, coordinatrice dello sviluppo alla Coktel Vision è solo una delle molte persone con cui abbiamo parlato durante la nostra visita in Francia. (vedi alle pag 20-21).

Bonjour, Buenos Dias, Guten Tag e Hello! Benvenuti al numero europeo di K. Nel 1992 la Comunità Europea sarà particolarmente di moda, ed offrirà interessanti possibilità per il futuro del divertimento elettronico europeo. Abbiamo pensato che fosse il momento giusto per investigare gli ultimi sviluppi in campo hardware e software del vecchio continente.

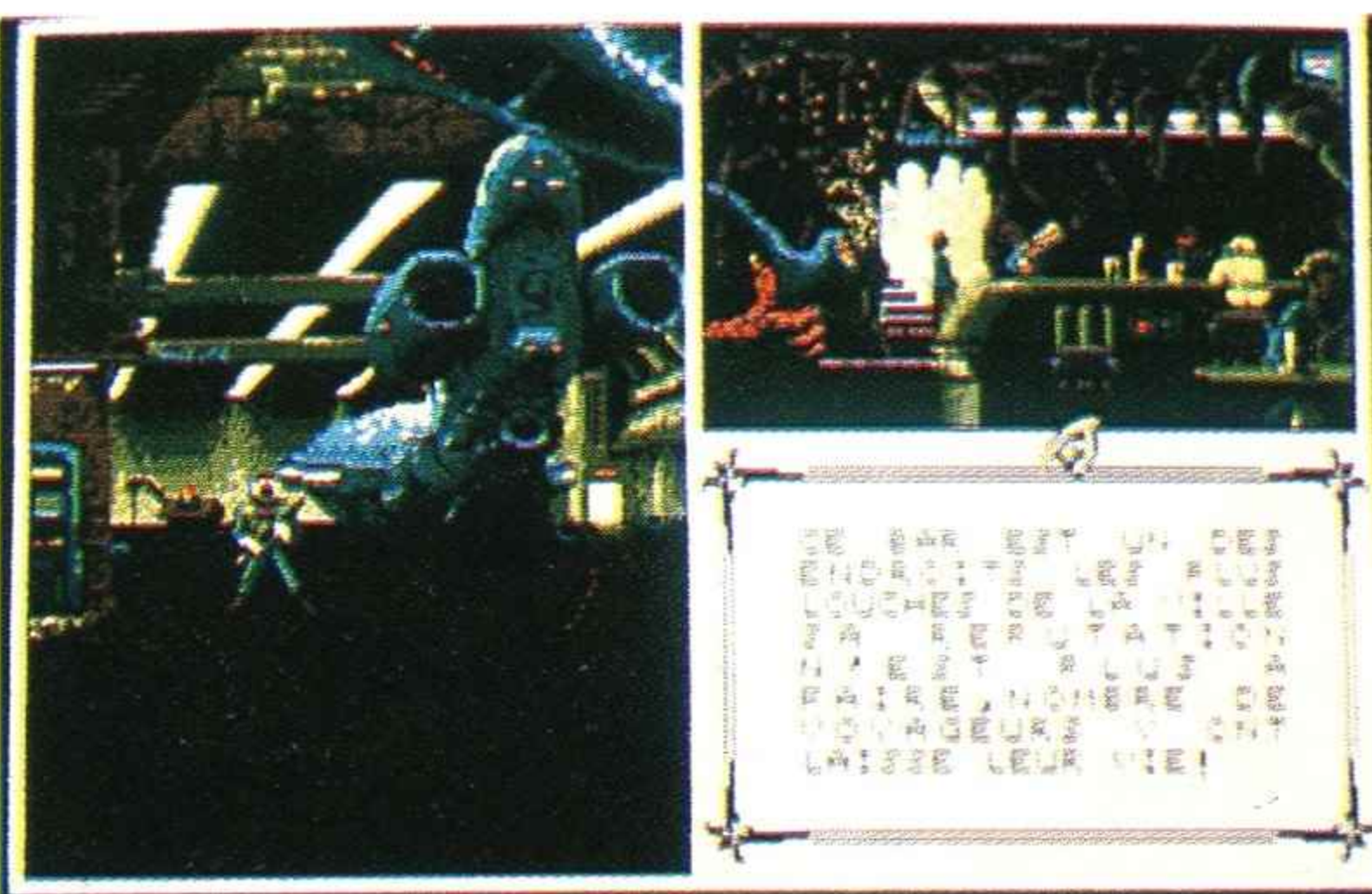
La nostra opinione è che l'Europa continuerà ad assumere sempre maggiore importanza come fonte di sviluppi rivoluzionari nel settore dei programmi e delle macchine. A partire da questo numero cercheremo di tenere informati regolarmente i nostri lettori sulle più recenti tendenze del divertimento elettronico sia europee che americane e nipponiche.

Tanto per cominciare, nelle prossime pagine abbiamo stampato una cartina europea tutta particolare, che non mancherà di sorprendere anche chi pensa di conoscere tutto del mondo dei videogiochi.

Un nostro inviato in Olanda è andato a raccogliere le ultime notizie sullo sviluppo dei CD-I alla Philips, raccontandoci anche la storia di uno dei produttori di materiale elettronico più importanti d'Europa.

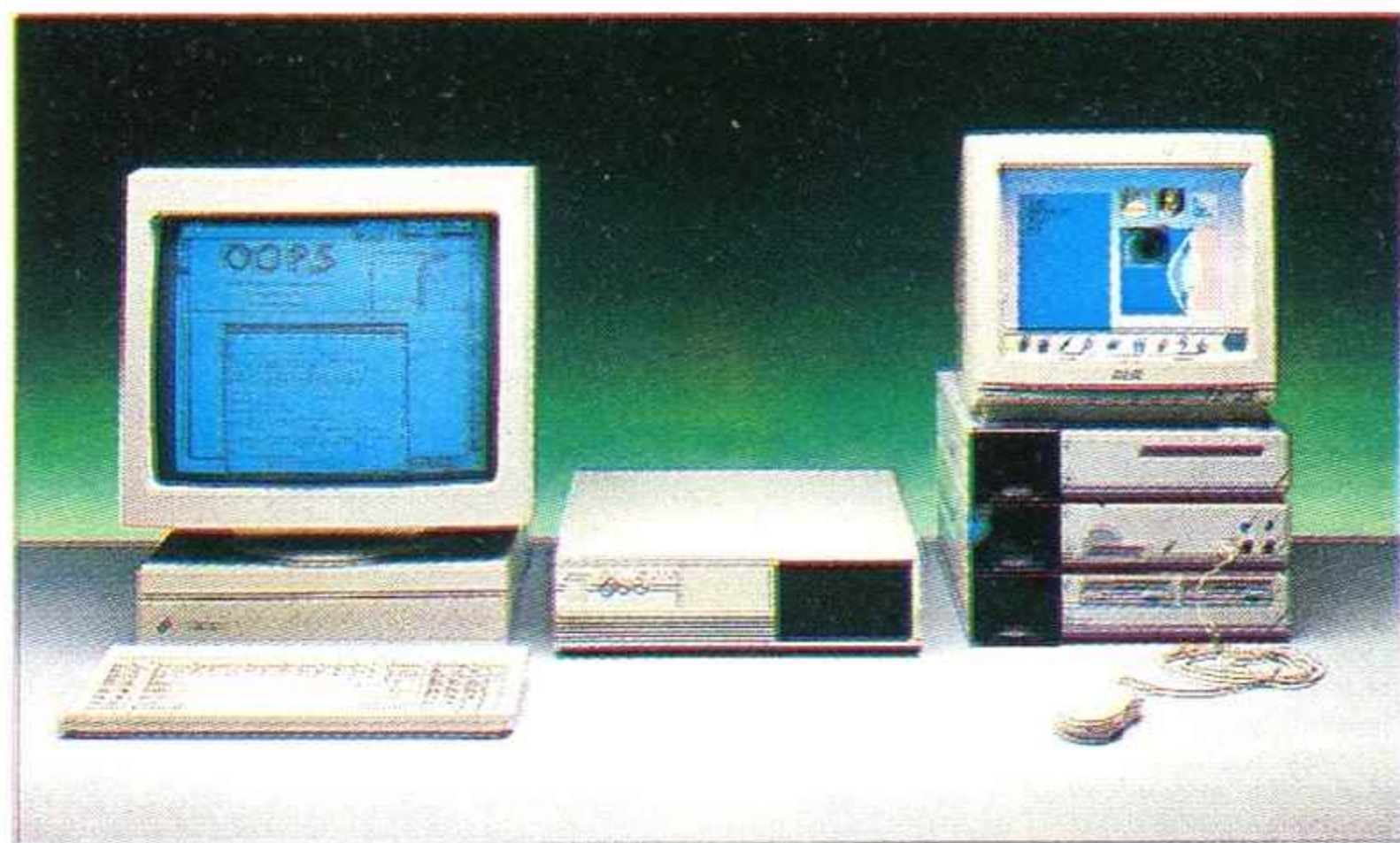
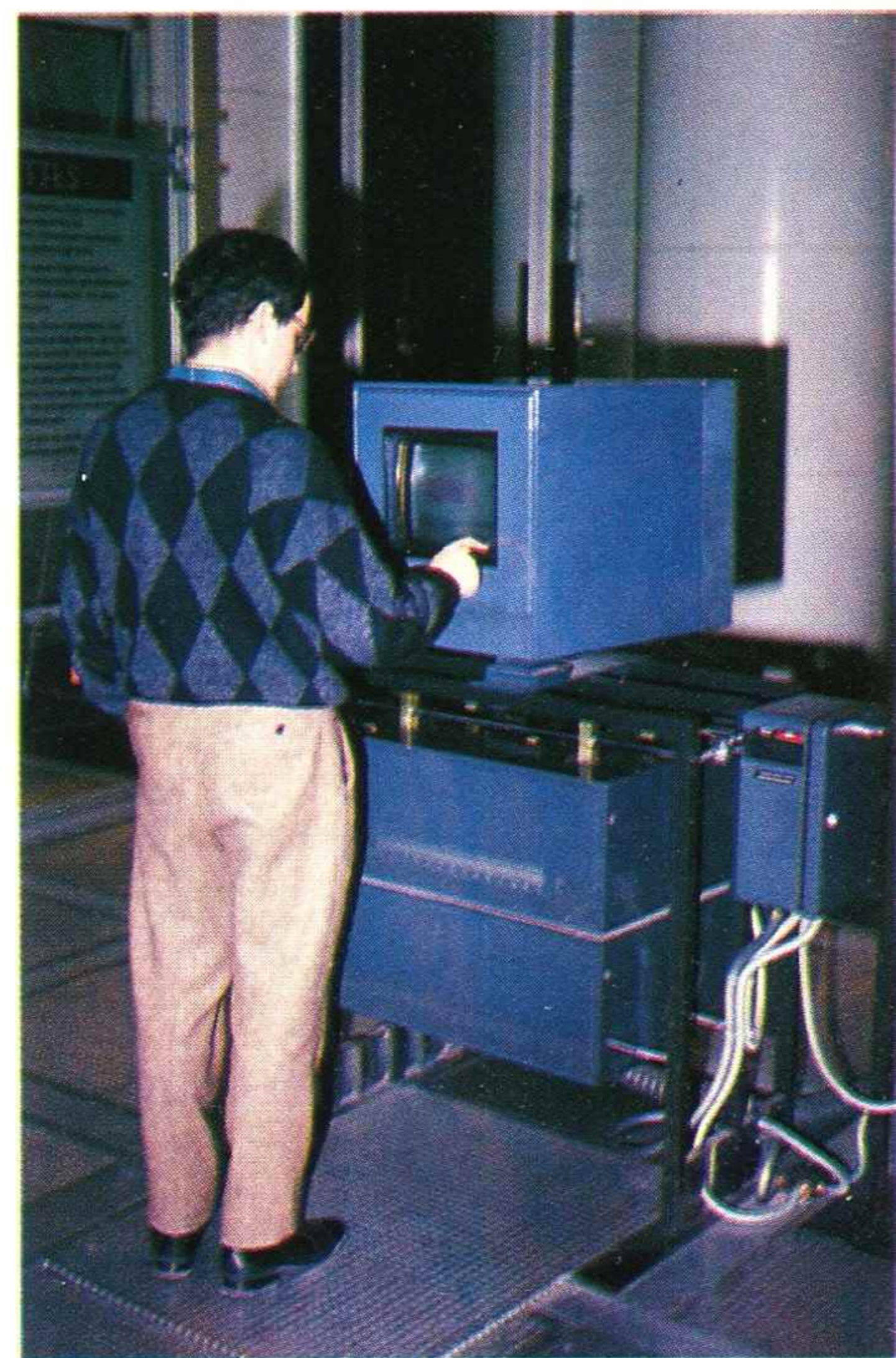
Un altro, indossato il suo basco preferito e dopo un corso accelerato di *nouvelle cuisine*, è partito per fraternizzare con i Galli e scoprire che cosa sta bollendo nella pentola del software francese. La Coktel Vision rivela i suoi piani per sfruttare al meglio le tecnologie più rivoluzionarie, aggiornandoci inoltre sui continui sviluppi della versione su CDI di *European Space Shuttle*.

La UBI Soft, società produttrice di *Iron Lord* e *Pro Tennis Tour*, ci racconta ciò di cui si sta occupando e fornisce una veloce anteprima della nuova meraviglia grafica *B.A.T.*

Rick Haynes di ACE, invece, è andato a Madrid a visitare la Dynamic e noi ci siamo subito assicurati l'esclusiva per completare questo "rapporto dall'Europa".

Fra un'intervista e l'altra abbiamo trovato il tempo di visitare la strabiliante Città della Scienza in periferia di Parigi, un museo dove si può giocare con robot alti decine di metri: il reportage si trova a pagina 28.

Infine, in un impeto di furia i nostri redattori si sono recati anche in *tutte* le software house italiane, per scoprire che cosa ci riserva il futuro dell'intrattenimento elettronico nazionale.

Una immagine di B.A.T., la straordinaria avventura grafica della francese Ubi Soft. Ulteriori foto e notizie a partire da pag. 23.

Una immagine di B.A.T., la straordinaria avventura grafica della francese Ubi Soft. Ulteriori foto e notizie a partire da pag. 23.

La Philips oltre a produrre un sacco di meraviglie elettroniche è anche in testa alla corsa per il CDI. Abbiamo visitato la sede olandese... a pag. 17

Questo strano aggeggio è uno dei numerosi oggetti interattivi in esposizione alla Città della Scienza, a pochi chilometri da Parigi e a pag. 28.

**CAMBRIDGE**
Sede di alcuni nomi storici nella storia degli home computer. Qui Clive Sinclair e il suo gruppo alla Sinclair Research hanno progettato lo ZX80, lo ZX81, lo Spectrum e il QL. Nel frattempo Chris Curry e Herman Hauser della Acorn presentavano l'Atom e tutta la gamma dei computer BBC. Quando Clive Sinclair e il suo arcinemico Chris Curry si incontrarono al famoso pub locale "Baron of Beef", ci fu uno scontro di cervelli che si trasformò in imbarazzante scazzottata, ripresa ampiamente dalla stampa.Nel corso degli anni a Cambridge si potevano trovare anche la Jupiter Cantab, lo sfortunato gruppo separatosi dalla Sinclair Research, la Flare, la Computers, la Psion, l'autore di *Elite* e *Zarch* David Braben e la nuova società del gruppo Sinclair, la Cambridge Computer.

**DUBLINO**
Nella bella Dublino, dove le ragazze sono tanto carine, si trova la Sullivan-Bluth.

Qui sono stati prodotti alcuni dei migliori film d'animazione degli ultimi anni, oltre che i primi videogiochi al laser: *Dragon's Lair* e *Space Ace*.

**LONDRA**
L'elenco di tutte le case di software con sede nella piovosa capitale britannica occuperebbe quasi tutta la pagina. Limitiamoci a dire che qui si trova anche la sede di ACE, equivalente inglese di K.

*Il nuovo Louvre "cyberpunk" a Parigi, centro della volubile moda francese. Quest'anno i cappelli sono out e gli occhiali da sole in. Fate la cosa giusta!*

*I francesi amano la musica. Dovunque si vada, si incontrano gruppi come questo (che comunque abbondano anche in Italia).*

**PARIGI**
La romantica città famosa per monumenti quali la Torre Eiffel, l'Arco di Trionfo e Notre Dame è anche sede della UBI Soft. La società, che in passato ha pubblicato titoli come *Puffy's Saga*, *Zombi*, *Pro Tennis Tour* e *Iron Lord*, sino a poco tempo fa occupava un castello nel mezzo della campagna francese. Le bollette del riscaldamento evidentemente erano eccessive, così gli uffici sono stati spostati in città. Attualmente qui si sta producendo una avventura dinamica intitolata *B.A.T.*

A Parigi c'è anche la Coktel Vision, un interessante gruppo di sviluppatori che ha creato cose come *European Space Shuttle* e *Paris-Dakar*. Al momento stanno studiando il CD-I e gli altri possibili media degli anni '90.

Nella periferia parigina c'è la Città della Scienza, un museo futuribile nel quale sono presentate le tecnologie presenti e future. Vi si possono trovare planetari e giganteschi modelli del virus della rabbia, oltre che alcune simpatiche innovazioni nel campo dei computer come gli schermi sensibili al tatto.

*I francesi hanno dei gusti particolari anche in cucina - non per niente sono amanti di lumache e zampe di rana, che annaffiano con generose sorsate di Calvados. Nella foto, invece, c'è un luogo per gli amanti dei cavalli - ma non aspettatevi stalle o mangiatoie. Qui si vendono solo bistecche equine!*

**ROBA DINAMICA**
La più famosa e "antica" delle software house spagnole. La Dinamic ha all'attivo una lunga serie di giochi per 8-bit che va da *Army Moves* a *Astro Marines Corp* e ora si appresta a conquistare il mercato dei 16-bit.

**NEWLINE SOFTWARE**
La Newline ha avuto grande importanza nel trascinare la Norvegia negli anni '90. La giovane società ha già prodotto diversi titoli interessanti per i 16-bit, anche se generalmente non molto originali.

**LA GRANDE COMMODORE**
Qualche anno fa la Commodore è riuscita a conquistarsi il mercato domestico danese, che non ha mai abbandonato. Questa nazione registra la maggior penetrazione di macchine Commodore dell'intero pianeta. Persino chi compra un PC preferisce acquistare un compatibile Commodore piuttosto che una macchina IBM. Come ci si può aspettare da un paese tanto liberale, si può acquistare sottobanco del software piuttosto "particolare".

**THALION**
Un giovane gruppo di programmatori tedeschi con sede a Gütersloh. Fra le ultime uscite di questa software house ci sono *Chambers of Shaolin, Seven Gates of Jambala, Leavin' Teramis* e *Atomix*. Tra poco dovrebbe uscire un velocissimo gioco tridimensionale a vettori pieni, *No Second Prize*, e l'incredibile GdR *Dragonflight*.

**ROMANTIC ROBOT**
Nelle labirintiche strade di Francoforte sono nascosti gli uffici di una delle più famose società produttrici di periferiche ed espansioni. La Romantic Robot deve il suo successo soprattutto alla controversa serie delle periferiche *Multiface*. Queste interfacce permettono di bloccare e duplicare un programma esaminando e modificandone il codice, aprendo la strada alla moda dei *trainer* e favorendo i pirati.

**RAINBOW ARTS**
A Dusseldorf si trova la più famosa, prolifica e discussa casa di software della Germania. Gli ultimi giochi hanno riscosso un successo veramente insperato - *Rock 'n' Roll* e *Conqueror* sono solo due esempi fra i tanti. Il bellissimo *Turrican* è una delle ultime pubblicazioni: in futuro anche questo gruppo si occuperà di CD-I e altri media futuribili.

**STARBYTE SOFTWARE**
A Bochum c'è la sede di una delle più produttive software house tedesche. Le pubblicazioni più recenti comprendono *Table Tennis, Rings of Melos* e *Clown-O-Mania*.

**LORICIEL**
Rintanata nella cittadina di Rueil-Malmaison c'è la terza casa di software francese in ordine di importanza. Con l'aiuto della US Gold la Loriciel sta attualmente rinforzando la propria posizione sul mercato europeo con giochi come *Sherman M4*.

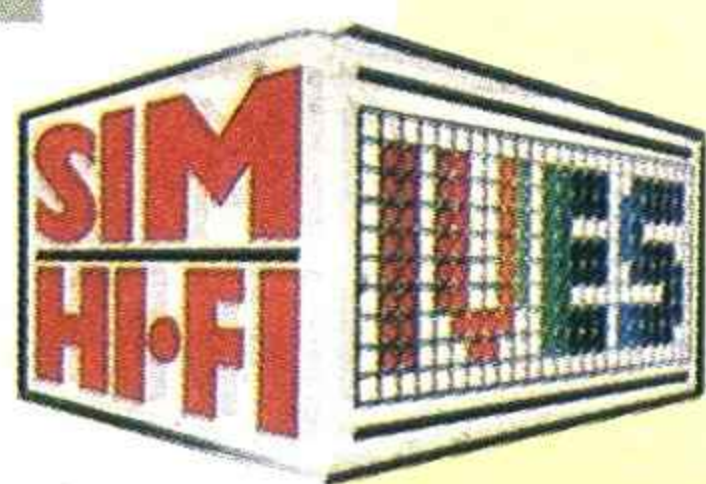
**LINEL**
L'unica software house svizzera (con sede ad Appenzell) ad avere avuto un impatto sul mercato europeo. I primi giochi della Linel erano famosi per la grafica molto graziosa combinata con elementi tipicamente da adventure.

**LIONE**
Questa famosa città francese, adagiata sull'egualmente famoso Rodano, è il posto in cui si può trovare la ancor più famosa Infogrames. La società ha prodotto software molto differenziato, da *Quest for the Time Bird* a *Kult* e *Purple Saturn Day*.

**VARESE**
La Idea, piccola ma brillante software house italiana, si trova qui.

**BOLOGNA**
Nella città famosa per le tre T, si trovano le sedi di due case di software italiane: Simulmondo e Genias.



**MILANO**
Cosa dire di questa meravigliosa metropoli, di questa "capitale del villaggio globale" così ricca di opere d'arte, industrie e gente creativa? Forse che è la sede della Redazione di K...

# CD-IMPRESARI

La Philips, il gigante olandese d'elettronica, rivoluziona il futuro del divertimento interattivo. K cerca di scoprire in che modo.

Perché mai la Philips, la seconda produttrice di elettronica di consumo nel mondo, dovrebbe essere interessata al divertimento interattivo? Semplice, perché la Philips crede che il Compact Disc Interactive (CD-I) sia destinato a diventare la migliore fonte di intrattenimento degli anni '90. Del resto, chi mai potrebbe dubitare delle potenzialità del CD-I, macchina che ha alle spalle oltre all'esperienza della Philips quella della giapponese Sony?

Fondata nel 1891 da Gerard Philips (allora dava lavoro a 75000 operai occupati nella produzione di lampade ad incandescenza), la Philips oggi impiega circa 300000 persone in più di 60 paesi. Il gruppo è il più grande produttore di televisori, l'inventore del compact disc e dell'audio cassetta, un pioniere nella videoregistrazione e il leader incontrastato nello sviluppo di tecnologie inerenti la televisione ad alta definizione (HDTV) e il Compact Disc Interactive (CD-I). Nei suoi uffici a Eindhoven in Olanda, la Philips Consumer Electronics Division conta 60000 impiegati con numerose fabbriche in Belgio, Francia, Italia, Austria, Germania, Stati Uniti, Giappone, Singapore, Taiwan, Hong Kong e Brasile. I primi prodotti commercializzati riguardanti l'elettronica di consumo furono delle radio a pile nel lontano 1927. Molto tempo è passato, e oggi la Philips punta gli occhi sul mercato del divertimento interattivo.

**NUOVE CONCEZIONI**

"Il mondo dell'editoria fece un grande passo in avanti nel 1456 quando Gutenberg, con l'invenzione dei caratteri mobili, stampò le sue bibbie. Ma oggi si sta preparando ad un nuovo e importante sviluppo: l'editoria elettronica," dice Gaston Bastiaens, direttore della Philips Interactive Media Systems (IMS).

"Il compact disc audio ha avuto tanto successo perché è stato uno standard mondiale sia dal punto di vista hardware che software, perché ha aggiunto prestazioni ragguardevoli impianti stereo di casa nostra e perché dispone di un vasto e interessante catalogo di titoli. Il CD-I è un sistema multimediale comprendente una parte audio di alta qualità (per narrazioni, musica ed effetti speciali) e una video in grado di produrre immagini fisse, di grafica, animazione, testo, dati e immagini video in movimento a pieno schermo. Il tutto è interlacciato digitalmente in modo da ottenere la flessibilità richiesta.

"Il CD-I è un modo nuovo di interagire con il televisore in salotto per ottenere un divertimento interattivo. Nel mercato di consumo, tutta ruota attorno al televisore. L'accesso al sistema deve essere semplice e funzionale".

La Philips e la Sony non sono le sole industrie ad aver raggiunto queste conclusioni. I maggiori costruttori giapponesi - tra cui Panasonic, Technics, Sharp, Yamaha, Sanyo e Fujitsu - stanno infatti sviluppando tecnologie CD-I.

***La Philips e la Renault hanno sviluppato congiuntamente quattro dischi per CD-I da usare nell'ambito del programma di addestramento della Renault.***

## NUOVE SFIDE

"Il CD-I combina in forma digitale audio, video, testo, grafica e dati su un unico disco ottico da 12 centimetri di diametro. Le specifiche tecniche delle macchine consentono di fornire diverse risoluzioni video, fino ad arrivare all'alta risoluzione, e diversi livelli di audio fino al CD-Audio. Tutte queste diverse fonti di informazione possono essere usate interattivamente e simultaneamente."

Sebbene i sistemi audio, video e testuali siano abbastanza facili da gestire separatamente, la cosa si complica quando vengono utilizzati insieme e interattivamente: lo sviluppo di un sistema adatto può dimostrarsi difficile e costoso, ma fortunatamente questi non sono problemi insormontabili. "Il CD-I è il prodotto di tecnologie diverse quali la classica tecnologia audio-visiva e quella della programmazione in tempo reale, quella dei video giochi e del software per home computer, per capirci."

Sarebbe molto sciocco per la Philips aspettare che altre case producano software per CD-I, perciò ha già fondato l'American Interactive Media (AIM) negli Stati Uniti per produrre titoli originali e ha già pronti diversi progetti di sviluppo in Inghilterra, Francia, Germania e Italia. In Inghilterra, ad esempio, la Philips IMS ha già avviato uno studio di progettazione software per CD-I nel Surrey a cui lavorano più di 70 persone. Julie Davies, manager del settore commerciale, spiega "Abbiamo imparato che l'unico modo per promuovere l'hardware è rendere disponibile molto software. Al nostro lancio del CD-I sul mercato deve corrispondere una adeguata disponibilità di titoli. Produrremo il software in un nostro studio (dotato di materiale di produzione audio e video, di personale specializzato, ecc.) capace di mettere insieme un prodotto finito. Abbiamo anche intenzione di commissionare dei titoli a società esterne. Insegneremo al personale come si progetta un prodotto per CD-I".

*"Il CD-I sarà il mezzo di divertimento, educazione e informazione degli anni '90".*

**Gaston Bastiaens, Direttore della Philips IMS.**

### NON SOLO SPETTATORI

"La AIM sta producendo una biografia di Frank Sinatra su CD-I basata sul famoso libro di Nancy Sinatra con uno sguardo personale all'uomo, alla sua famiglia, ai suoi film e alla sua carriera musicale. Nancy Sinatra rivela opinioni personali sul padre e mostra fotografie inedite appartenenti alla collezione privata di famiglia. Il programma che si chiama *Frank Sinatra: My Father* contiene una sezione speciale chiamata *Frankly Speaking* dove si può interagire con "la Voce" ricevendo risposte a domande specifiche. L' altissima fedeltà delle registrazioni su compact disc migliora le registrazioni di Sinatra insieme alla narrazione degli avvenimenti che hanno caratterizzato la sua vita. Viene anche fornita una discografia completa (tutti gli album di Sinatra),una lista di tutti i ruoli che ha interpretato nei film e un elenco completo delle apparizioni radiofoniche e televisive. Vi è anche una sezione che prova le conoscenze dei fans del grande cantante.

### DOV'È IL TRUCCO ?

Sebbene il CD-I arricchirà il panorama del divertimento elettronico avanzato, il suo successo non è affatto assicurato malgrado l'appoggio di prestigiose industrie quali la Philips e la Sony. Basta ricordare ad esempio il Videopac, la risposta della Philips al diffusissimo Atari VCS dei primi anni '80. E che dire dell'MSX, lo standard mondiale giapponese per i microcomputer? Entrambi questi prodotti risultarono dei veri e propri fiaschi sul mercato mondiale, nonostante fossero usciti proprio dalla Philips. Dopotutto, nessuno è completamente infallibile. Anche i CD-I potrebbero scendere la stessa ripida china che porta all'oblio? Naturalmente solo il tempo e il pubblico potranno rispondere a questa domanda, ma noi speriamo che il CD-I abbia successo. Comunque state tranquilli: K sarà il primo a informarvi di tutti i futuri sviluppi del CD-I.

*La sede centrale della Philips a Eindhoven.*

La Philips calcola di vendere circa 500 CD-I Authoring (i sistemi per la produzione di software per CD-I, il cui prezzo va da circa 10 milioni per un kit di base fino ai 100 di uno studio in larga scala) nei prossimi tre anni a industrie di elettronica, studi editoriali, software house e case di produzione.

La Philips ha inoltre piena fiducia nella propria società di sviluppo in America: "La AIM (una società derivata dalla Philips-Polygram) è una pioniera dei sistemi interattivi, capace di creare una vasta gamma di titoli che comprendono giochi, intrattenimento musicale, programmi educativi e sport" conferma Bastiaens.

La AIM ha attualmente in produzione 25 programmi. In mezzo a titoli interessanti (!?) come *Gardening* (giardinaggio) e *Stamps* (francobolli) si trovano cose curiose quali *Sexual Universe* (ehmm...) e *World of Gambling* (il mondo dell'azzardo).

"*Sexual Sphere* prodotto dalla Vortex Interactive è una delicata esplorazione della sessualità umana. Il tono pacato

### VEDERE PER CREDERE

**Al Computer Entertainment Show (il nuovo nome del PCW Show) di Londra, dal 13 al 16 settembre, verrà mostrato in azione il CD-I. Il CES (dove l'ho già sentito, ndr) si terrà nello stesso posto del PCW Show, a Earl Court**

delicata esplorazione della sessualità umana. Il tono pacato e le immagini "new age" sono mescolate a fotografie digitali e sonoro hi-fi. Mentre *Caesar's World of Gambling* porta le sale da gioco del Nevada - complete di roulette, tavoli da blackjack e slot machine - direttamente nel vostro salotto senza però correre il rischio di finire in miseria".

Produttori quali Rand-McNally & Company, Time Life Books, Children's Television Workshop (quelli di *Sesamo Apriti*), ABC, Parker Brothers, Kinder Care, The Sporting News, Hanna-Barbera e Britannica Software sono tutti coinvolti in progetti per CD-I. Tra i primi prodotti disponibili figurano alcuni programmi educativi per imparare a leggere e a contare (con i personaggi di *Sesamo Apriti*), una edizione della Bibbia per ragazzi, un libro da colorare (!), un atlante degli Stati Uniti di Rand-McNally e alcuni giochi quali *Sargon Chess, Titan, Uninvited, Dark Castle* e *Deja Vu*.

Il CD-I potrà offrire programmi anche agli amanti del golf: "*Golf*, una produzione della Ultimate Athlete in associazione con la ABC Wide World, simula le diciotto buche più impegnative del percorso di Palm Springs. Si possono selezionare la buca e la mazza, la direzione e l'angolo di tiro e la velocità. Le condizioni del tempo cambiano casualmente da buca a buca. Dopo il tiro, si può vedere immediatamente il risultato (o la conseguenza) del colpo mostrato con grafica molto realistica che simula lo scorrere del paesaggio. Un noto presentatore della ABC descrive lo svolgersi del gioco e un caddy aggiunge dei commenti da due soldi".

## NUOVE FRONTIERE

Le invenzioni più importanti furono pensate per tutt'altro scopo di quello cui vennero destinate in seguito. Edison, per esempio, pensò al suo fonografo principalmente come a un apparecchio legale per raccogliere le ultime volontà delle persone morenti, mentre Bell sviluppò il telefono con in mente la produzione di un sistema d'allarme. Il CD-I si è dimostrato un potente mezzo didattico. La divisione tra educazione e divertimento potrebbe scomparire.

L'uso del CD-I non è ristretto all'educazione o al divertimento, ma offre molte possibilità in vari settori fra cui il turismo, quello immobiliare e militare con una moltitudine di applicazioni: addestramento, punti di vendita e di informazione. La Peugeot introdurrà sul mercato la "605" con l'aiuto del CD-I, e il ministero del commercio e dell'industria giapponese ha deciso che il CD-I sarà usato come strumento di informazione in una delle più grandi esposizioni floreali giapponesi.

La Philips sta già pensando alla seconda generazione dei CD-I e a un possibile utilizzo con la televisione ad alta definizione. Le tecniche di codifica digitale danno al CD-I la capacità di prepararsi agli sviluppi dei sistemi video.

Il futuro si presenta roseo per la quasi centenaria industria olandese e per il suo giocattolo ad alto contenuto tecnologico: il CD-I verrà lanciato negli Stati Uniti verso la metà dell'anno prossimo, mentre in Europa potrebbe vedere la luce per il Natale del '91. La Philips pensa che al momento del lancio saranno disponibili circa 100 titoli con un costo intorno alle 50-70000 lire. Il lettore dovrebbe costare inizialmente circa un milione e mezzo, ma questi prezzi diminuiranno sicuramente se la macchina avrà successo e le vendite aumenteranno. Fra poco la televisione avrà una mente propria - la vostra!

> ***"È nostra intenzione fare del CD-I uno dei più popolari e diffusi prodotti di consumo".***
> **Julie Davies, direttrice del settore commerciale.**

## DIVERTIMENTO E DIDATTICA

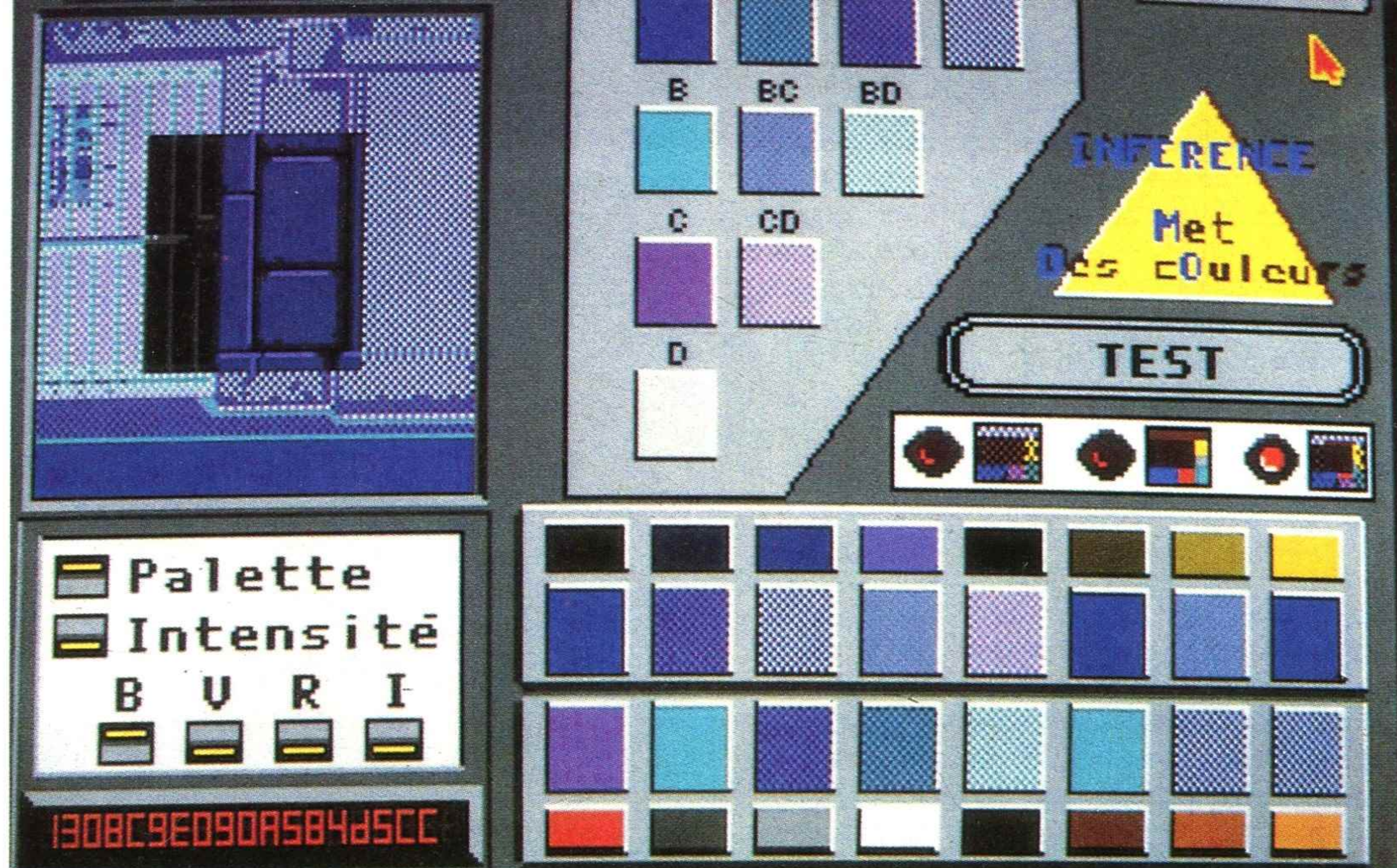


**▲ Music Juke Box**
"Il CD-I regala una nuova dimensione alla musica classica e alle vecchie canzoni degli anni '50 e '60 con *Music Juke Box*, sviluppato dalla Interactive Production Associates. Un juke box ad alta fedeltà capace di mostrare immagini di forte impatto emotivo mentre riproduce pezzi di Beethoven, Bach, Vivaldi e Rimsky-Korsakov. Oppure si possono riscoprire artisti come i Platters e The Diamonds, le loro carriere e le posizioni in classifica delle loro canzoni".



**◄ Tell Me Why**
"Cos'è un barometro?" Con questa conversione per CD-I della famosa serie di libri per bambini (non tanto famosa, qui da noi, ndr) i ragazzi non solo imparano cos'è un oggetto e come funziona, ma possono vedere e capire la relazione tra pressione atmosferica e condizioni metereologiche. I primi due titoli della serie *Tell Me Why* sviluppati per CD-I dalla Interactive Production Associates incoraggiano i bambini a esplorare cinque grandi oggetti della curiosità infantile: il mondo che ci circonda, l'origine delle cose, il corpo umano, come sono fatti e come funzionano gli oggetti e le creature.

**▲ Time-Life Photography**
"Pubblicato dalla Compact Publishing, questo titolo per CD-I guida sia il fotografo principiante che l'esperto reporter attraverso il meraviglioso mondo della fotografia. Diviso in due sezioni principali, "Macchine fotografiche" e "Saggi di fotografia", questo prodotto è una narrazione interattiva che si sofferma sulla storia del giornalismo fotografico e sull'uso delle fotocamere.

*ED-PAL permette di lavorare su diversi standard grafici simultaneamente - nel pannello di sinistra c'è il display CGA con, al centro, un riquadro che mostra la stessa immagine in VGA.*

# Coktel visioni

La Coktel Vision è una delle poche case di software europee che si sta realmente dando da fare nel mercato dei giochi su CD. E ha tutti i mezzi per farlo, come abbiamo scoperto visitando il loro quartier generale in Francia.

*Gli uffici della Coktel sono a Meudon-les-Bois, a circa mezz'ora di metro' dal centro di Parigi.*

La Coktel Vision non è una tipica società di software europea. Quale altra piccola società come questa sta tramando per diventare una forza mondiale nel mercato del CD-I entro cinque anni? Solo le grandi e agguerrite multinazionali americane come la AIM o la Electronic Arts possono permettersi il lusso di una simile strategia, giusto?

Ehm... beh, forse non è proprio così! Quando siamo entrati nei lussuosi uffici della Coktel a Meudon-les-Bois, poco fuori Parigi, e un gentile Roland Oskiam ha iniziato a raccontarci fiabe sul luminoso futuro ludico del CD-I, pensavamo che ci stesse prendendo in giro. Dopotutto, si parla di costi intorno al miliardo di lire anche per lo sviluppo del più semplice dei prodotti CD-I; come possono esserci persone che pensano di potersi battere con i "giganti" e vincere? Eppure, terminata l'intervista, ci siamo convinti che questo è possibile. Cosa diavolo sta succedendo?

Primo: l'argomento basilare. "Il CD-I diventerà la più importante macchina-giochi del nostro mercato," ci dice Roland,"anche l'Amiga con CD-ROM non ha una pari importanza, per quanto ci riguarda, anche se il lavoro che stiamo facendo ora sul CD-ROM è propedeutico al CD-I. Abbiamo già una certa familiarità con le specifiche del CD-I, e non ci è difficile lavorare su uno standard che in futuro si svilupperà in qualcosa di diverso".

Ma da dove viene il denaro necessario per questi progetti? "Produciamo sette od otto giochi all'anno, e sebbene in Gran Bretagna non vengano nominati spesso, vendono bene in Francia, Spagna e Italia - specialmente i titoli didattici. Uno dei nostri giochi didattici, *Ballade au Pays du Big Ben*, ha venduto oltre 35000 copie nella sola Francia. Stiamo investendo molto denaro nella nuova tecnologia per i prossimi due o tre anni. Il nostro reale obiettivo è di creare giochi sofisticati e prodotti didattici per il mercato delle nuove tecnologie.

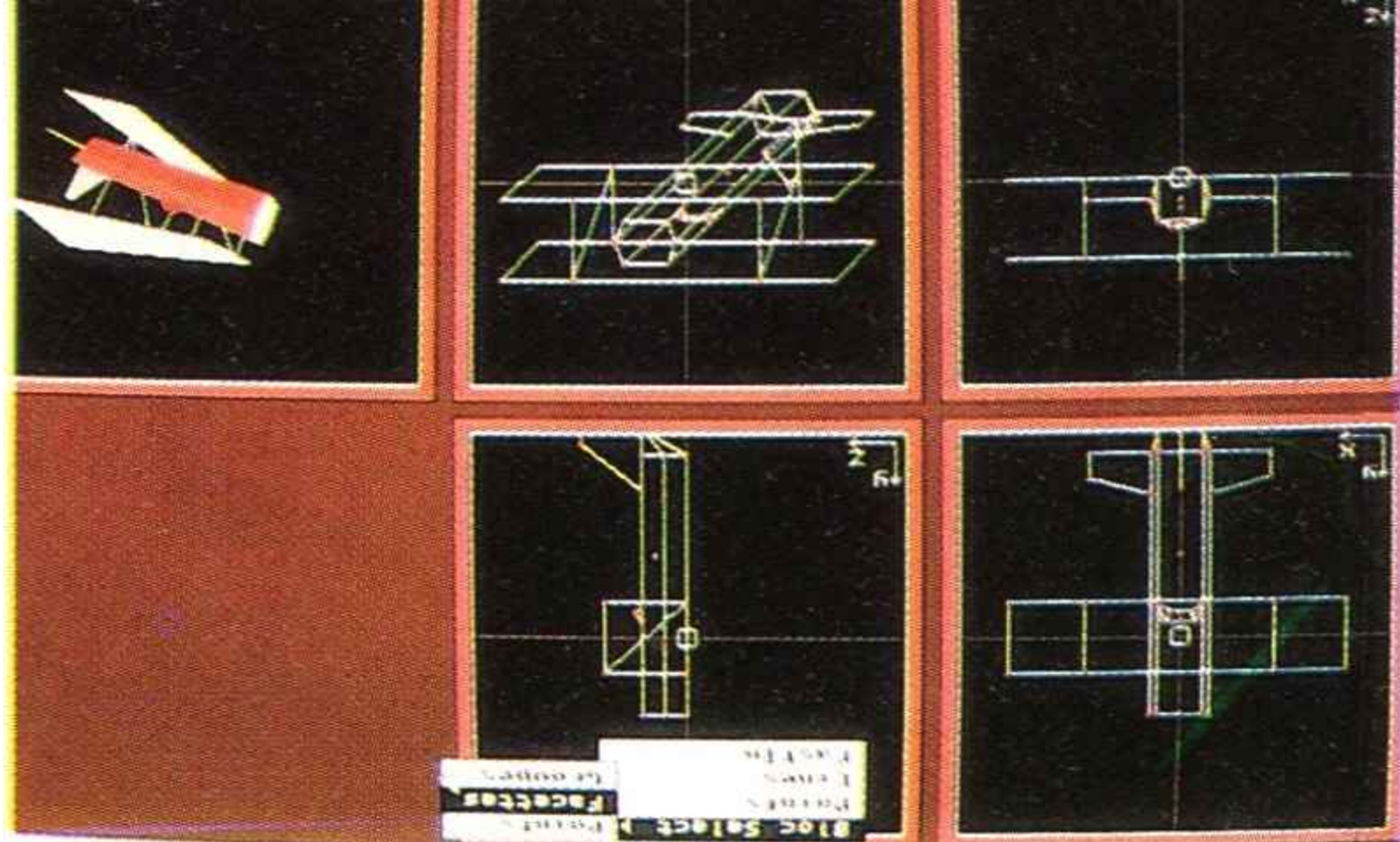
"Ma non siete in anticipo di due anni?" gli chiediamo. "Nient'affatto" risponde confidenzialmente Roland. "Dovreste sapere che in Italia si vendono già le enciclopedie porta a porta, no?"

"Beh, sì," abbiamo risposto, "non capita in tutto il mondo?"

"Sì," dice Roland, "ma io mi riferisco alle enciclopedie su CD-ROM! Ne hanno già vendute 12.000! C'è gente che spende milioni per il computer e un disco aggiornato annualmente - e nella catena francese General si possono trovare le periferiche CD per meno di un milione di lire. La Innelec (uno dei più grossi distributori francesi) ha già creato un reparto speciale per la vendita di materiale CD-ROM. Forse non è poi tanto presto!"

"Società come la Ocean pensano di potersi rilassare e aspettare finché non ci sia un mercato CD per poi gettarvisi dentro e vendere i giochi. Sono pazzi! Quando ci sarà un mercato, i "giganti" come la Hachette - un giro d'affari di miliardi l'anno - ci si butteranno a pesce scavalcando tutte le società come la Ocean che non avranno né i soldi né l'esperienza. Per lo meno noi avremo la competenza, di cui avranno bisogno, e ci dovranno pagare!" Il team di K cominciava a sentirsi un po' confuso. Ma avevamo ancora un asso nella manica. "OK", abbiamo detto, "Ci mostri tutta questa esperienza, Mr.Oskiam" E lui l'ha fatto...

**LA "BOMBA" LOMM**

Il grande problema dell'immagazzinamento dei dati su CD è

***Uno degli strumenti interni della Coktel per l'animazione - questo permette di costruire e animare in tempo reale complessi modelli stilizzati. In più, una grande memoria di massa permette alla Coktel di inserire nel programma più immagini animate di quante siano possibili usando altre tecniche.***

***Roland Oskiam ama certamente il suo lavoro - d'altra parte, chi non lo amerebbe se avesse tutti questi mega-equipaggiamenti con cui trastullarsi?***

***Il team di grafici della Coktel al lavoro a Meudon. La comunicazione con gli altri programmatori di Bordeaux non sarà un problema - la SIP francese sta introducendo un sistema che permetterà di trasmettere 64K al secondo lungo le linee telefoniche.***

***Peccato che non possiate vederlo muovere! Questa utility di animazione dà la migliore resa di figura animata che mai si sia vista. Corre, salta, nuota, sale su scale a pioli, prende oggetti, si arrampica su funi, si inginocchia, cade e tutto in uno spazio RAM minimo, così si possono vedere tutte queste azioni in un gioco. La figura del gioco, naturalmente, sarà interamente vestita e il sistema fa fronte anche a questo.***

anche il suo grande vantaggio - può tenere una grande quantità di dati. Se in genere ci vogliono tre mesi per creare 50 schermate di buona grafica, quanto ci vorrà per crearne oltre 72000? Molti pensano che la risposta sia usare le pellicole dei film esistenti, ma come Roland puntualizza, questa tecnica non è di alcuna utilità reale.

"Un'ora di film non dà un'esperienza interattiva, e tantomeno un gioco" ci spiega, "quello che occorre è un display interattivo in tempo reale e schermate pregenerate per l'animazione." Per affrontare il problema, la Coktel ha creato due team di sviluppo - una sezione per la grafica a Parigi e una sezione di programmazione sistemi a Bordeaux. "Quando è possibile," continua Roland, "tentiamo di produrre da noi le utility, e ci riusciamo bene."

La più importante di questa si chiama LOMM, ed è un sistema di gestione multimediale che fa fronte con grande capacità al trattamento della grafica e del sonoro, oltre che dell'interazione. LOMM viene integrato dall'ED-PAL, un ingegnoso strumento di elaborazione grafica che permette di sviluppare immagini simultaneamente su differenti sistemi.

Per finire c'è *Sequencer MDO*, un potente programma di animazione che ha prodotto la migliore sequenza grafica di un essere umano in corsa vista sino ad oggi in un gioco. Infine, ci sono due sistemi per l'animazione in 3D - il DGS, che è usato per applicazioni complesse in cui servano fotogrammi precalcolati - e il *3D MDO Animator* per il tempo reale.

Per usare tutto ciò, la Coktel ha un computer per elaborazione grafica, Getris, che manipola immagini con un'impressionante definizione di 4000x4000 pixel e controlla le ombre generate dalle sorgenti di luce, la trama dei materiali, il variare del punto di vista e le riduzioni in scala. Questo sistema può calcolare immagini complesse immagazzinandole su disco, e può essere quindi usato per creare sequenze animate da registrare su CD. Proprio quello che ci vuole per questi dischi affamati di dati, no?

**IL SIMULATORE SPAZIALE CD-I**

*European Space Simulator* della Coktel Vision è stato lanciato sul mercato qualche mese fa (la recensione è su K17) ma la società sta preparando qualcosa di speciale - la versione su CD-I.

La Coktel ha più che un interesse transitorio nella tecnologia spaziale, perché Roland Oskiam era abituato a lavorare per la MATRA e ha rapporti personali con l'ESA (Agenzia Spaziale Europea), che si è rivelata una vantaggiosa fonte di dati autentici e idee creative per il gioco spaziale della Coktel.

Se non avete giocato a *ESS*, potete immaginarvi un gioco di gestione delle risorse nel quale si possono costruire shuttle e stazioni spaziali, lanciarle e mantenerle, creando così una flotta orbitante di mezzi ad alta tecnologia.

La versione su CD-I attingerà molto dall'archivio di pellicole dell'ESA e farà buon uso delle registrazioni sonore originali. Questo è un esempio perfetto di un progetto che lavora ragionevolmente bene su computer ma che decolla - letteralmente - quando viene fatto girare su un impianto CD.

"Per quanto concerne lo standard dell'hardware del CD-I," dice Roland, "naturalmente può essere migliorato. Nessuno sviluppatore è mai contento di uno standard. Comunque nel CD-I abbiamo quello che ci necessita per creare un mercato di massa - ed è ciò che importa. In questo mercato appariranno nuovi tipi di intrattenimento, e un prodotto come *European Space Simulator* può unire i due punti di forza della Coktel - la giocabilità e la didattica!"

Vi daremo maggiori informazioni di giochi su CD-I della Coktel man mano che procederà lo sviluppo. Una cosa è certa, con lo sviluppo della grafica da 4000x4000 pixel, il sonoro dello spazio profondo su CD e l'ESA a disposizione, credo che vedremo giochi più che discreti!

***In caso vi fosse qualche dubbio sulla potenza grafica del Getris, questa immagine (presa dal programma Paris Dakar) è stata ottenuta usando questo sistema. 4000x4000 pixel e un potenziale di colori virtualmente illimitato...***

***Molti dei progetti didattici della Coktel usano ipertesti - in questo si possono ottenere informazioni ulteriori "cliccando" sulle parti in rosso del testo.***

***Questa utility ci ha davvero impressionato - il codice in assembly del programma è nella finestra superiore e il gioco gira, in miniatura, nella parte inferiore. Si può modificare la grafica in qualsiasi modo si voglia e il programma automaticamente inserisce i nuovi dati, li ricompila e li fa girare - tutto in un momento. Che pacchia!***

# GIOCHI del XXII secolo

Dopo il successo di *Pro Tennis Tour*, la Ubi Soft si prepara a lanciare una sfida al mondo intero con un nuovo gioco... BAT. K ve ne parla in esclusiva

Tanto tempo fa il software francese godeva di pessima considerazione. Ma i tempi sono cambiati...

Fino a qualche tempo fa la Ubisoft non contava granché nel mondo dei videogiochi. Una piccola società nella *banlieu* parigina, che solo recentemente ha fatto centro con *Pro-Tennis Tour* e che ora propone un'avventura grafica guidata da menu, a dimostrazione del fatto che il software francese è destinato a svolgere un ruolo sempre più importante nel mercato internazionale dei videogiochi.

Forse per via della loro ossessione per i fumetti, da Tintin ad Asterix fino alle produzioni meno conosciute, i francesi hanno sempre tenuto in gran considerazione il genere delle avventure grafiche. Questa scelta ha comportato una serie di problemi sul fronte dei giochi; in effetti molti dei primi giochi prodotti in Francia non riuscivano a vendere all'estero proprio a causa dell'eccessiva importanza attribuita all'estetica.

**Da sinistra a destra: Philippe Derambure, 26 anni, programmatore; Rozenn Leard della Ubisoft; Olivier Robin, 23 anni musicista; Olivier Cordoleani, 23 anni, grafico.**



Un tipico esempio di questo atteggiamento era *Chronoquest*, che la Psygnosis ha avuto la sfortuna di produrre su brevetto di uno sviluppatore francese. Il gioco aveva una grafica eccezionale, ma sul terreno della giocabilità si rivelava una tremenda miscela di mouse difficile da controllare e rompicapi privi di logica... Insomma, un fiasco.

La situazione ha cominciato a migliorare con *Captain Blood* della Infogrames - un gioco con eccellenti capacità grafiche che spaziavano da strane icone a frattali e facce di alieni animate - e con *BAT*, finalmente, il software francese si affaccia sul mercato con marcate caratteristiche di competitività.

### NEL MONDO DEI SOGNI

*BAT* è stato programmato per la Ubisoft da un piccolo gruppo di sviluppo chiamato Computer's Dream, composto da 15 programmatori e da altri specialisti del settore. Il progetto è stato poi coordinato da 4 membri del gruppo; noi ne abbiamo incontrato 3 negli uffici parigini della Ubisoft (il quarto, Herve Lange, poveraccio, stava preparando degli esami).

**Voi Siete Qui. Rozenn Leard della Ubisoft mostra sulla cartina la posizione della società all'intrepido reporter di K, smarritosi senza speranza in un mondo sconosciuto di vecchiette francesi con barboncini e baguette sotto braccio.**

La Computer's Dream lavora per la Ubisoft e *BAT* è il primo di una serie di giochi progettati dalla società. La CD in passato ha realizzato dei giochi per il CPC Amstrad che in Francia hanno avuto un grande successo, ma virtualmente sconosciuti all'estero. *BAT* sembra avere le carte in regola per ribaltare questa situazione...

Il gioco si svolge sul pianeta Selenia, abitato da robot, uomini e alieni. La trama (come succede assai spesso) non è molto originale: si tratta di abbattere il genio malvagio Vrangor che minaccia di distruggere il pianeta. Per effettuare la missione il giocatore possiede un computer da polso e un efficace armamentario. Viene fornito anche un ologramma di un tizio di nome Merigo, uno dei complici di Vrangor.

Il gioco è invece originale e coinvolgente. Gli sprite si muovono in scenari dettagliati e ben fatti; spostando il cursore sullo schermo è possibile cambiarne la forma, indicando le varie possibilità di azione. Ci sono 12 icone-cursori diverse, che prevedono opzioni sia semplici che piuttosto complesse.

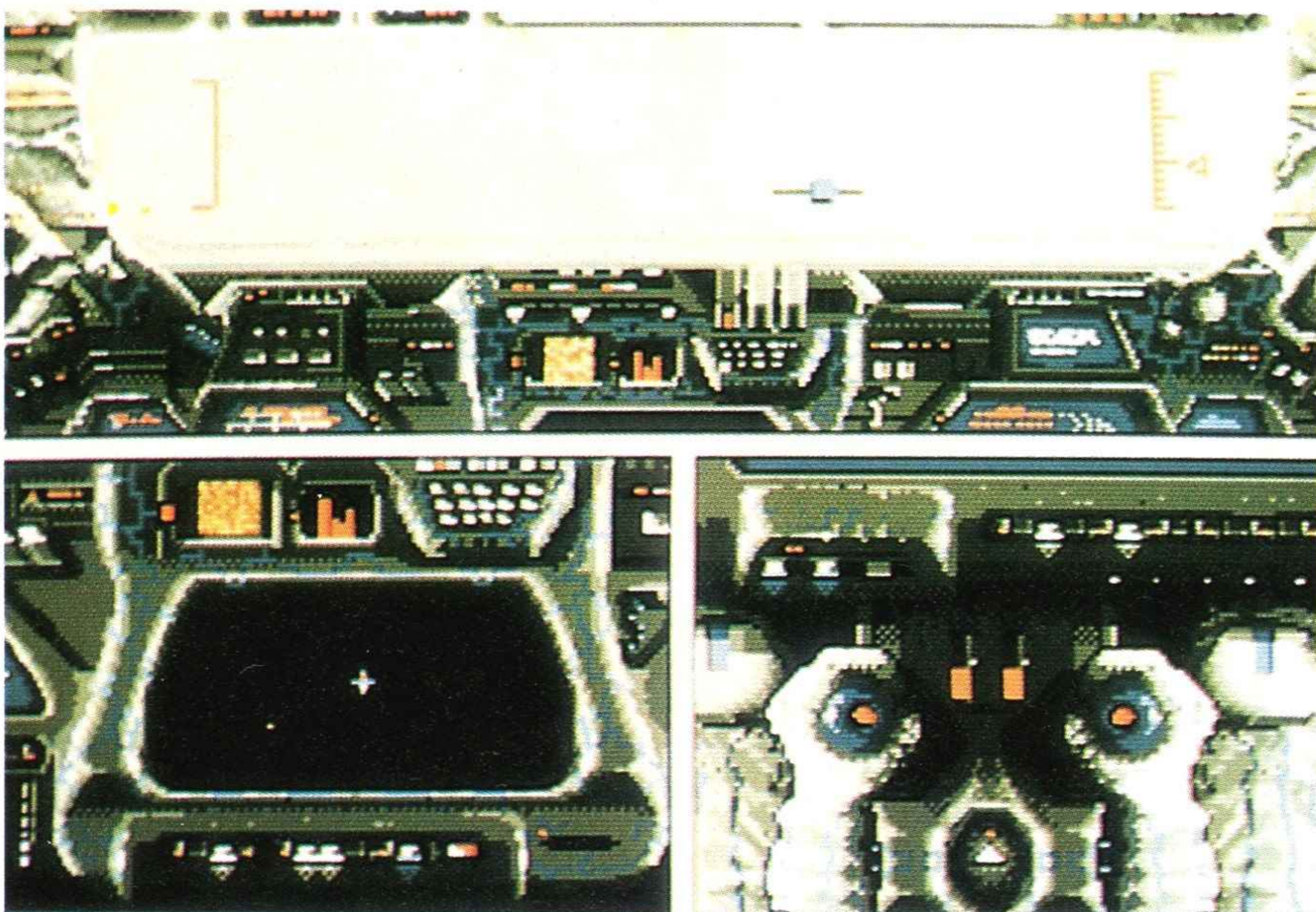
L'interazione con gli altri personaggi dipende dal genere cui questi appartengono. Oltre a essere divisi in uomini, robot e alieni, possono essere infatti fissi o in movimento. I personaggi fissi stazionano in un luogo e non sempre hanno messaggi da comunicare; quelli dinamici possono invece dialogare. Non tutti parlano inglese, e in qualche caso sarà necessario servirsi del computer da polso per tradurre i messaggi.

## CD (Computer's Dream) parla del CD-AMIGA:

***"Un sogno..."***
**Philippe Derambure, programmatore**

***"Un sogno costoso..."***
**Olivier Cordoleani, artista grafico**

***"Ma il sogno di un musicista, comunque..."***
**Olivier Robin, musicista**

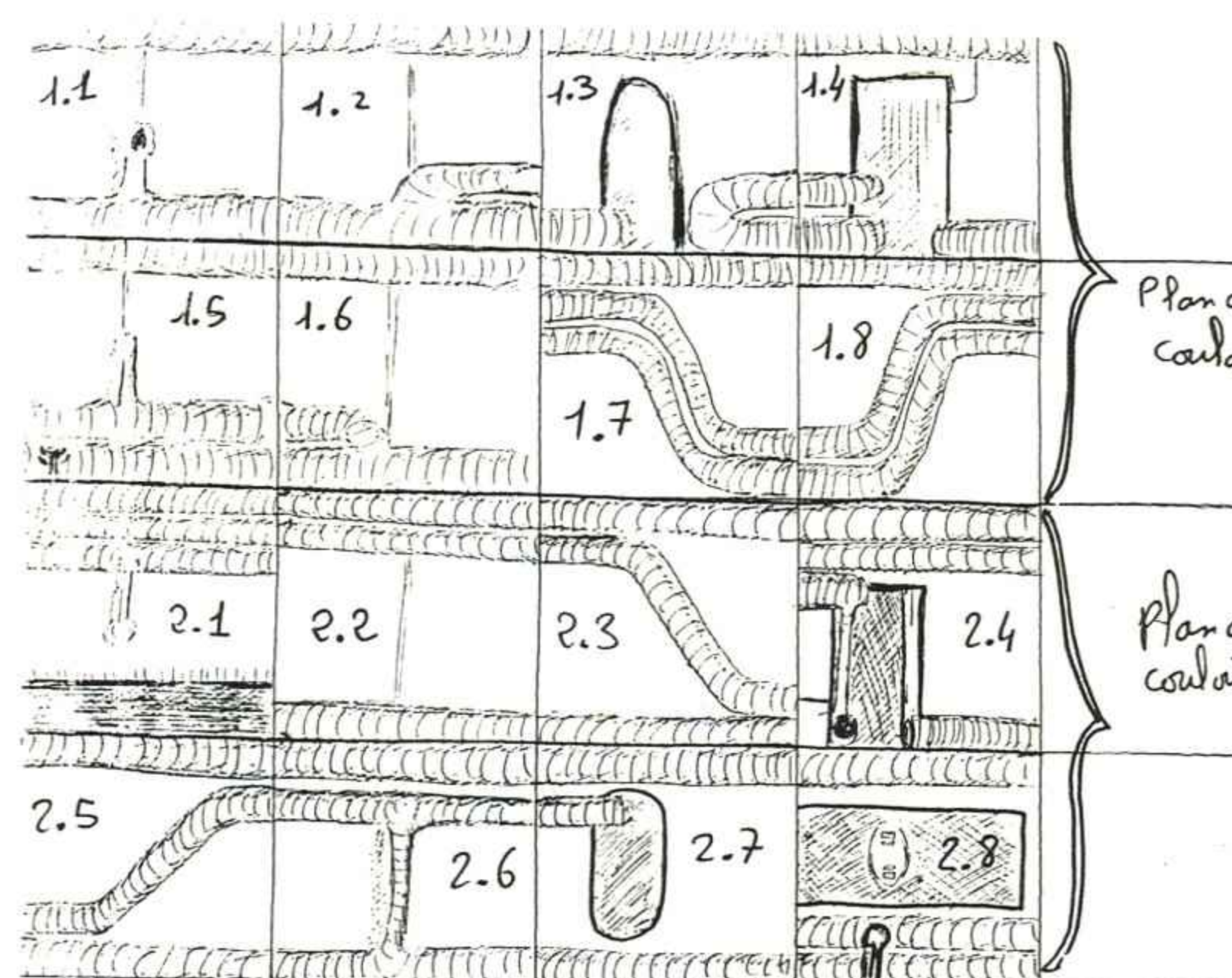
***La simulazione di volo serve per tenervi all'erta: la grafica è in 3D solido. Più in basso è possibile vedere come appariva quando il gioco era ancora in fase di programmazione.***

### GIOCHI DENTRO IL GIOCO

Il computer da polso è quasi un gioco di per sé. Può essere programmato per diverse funzioni in un linguaggio simile a un BASIC molto semplificato. Le applicazioni più comuni sono traduzioni simultanee da diverse lingue e l'individuazione di robot killer pedinatori.

*BAT* ha anche un simulatore di volo che ne varia la struttura - si può volare intorno al pianeta su uno Shuttle, godendosi le panoramiche in 3D degli altri mezzi e del paesaggio. Numerose sono poi le possibilità di combattimento, differenziate soprattutto dalla potenza di fuoco a disposizione più che dall'abilità del giocatore.

Infine - e questo è tipico dei giochi francesi - *BAT* mescola aspetti da GdR con un'azione arcade. Nella prima fase del gioco, il giocatore usa una routine molto efficiente che permette di costruire il personaggio e dargli un nome. I personaggi possono essere registrati su disco e sono costituiti da sei attributi standard (forza, carisma ecc.) che a loro volta influenzano le capacità del personaggio in ciascuno dei 14 livelli di abilità (vedi la fotografia).

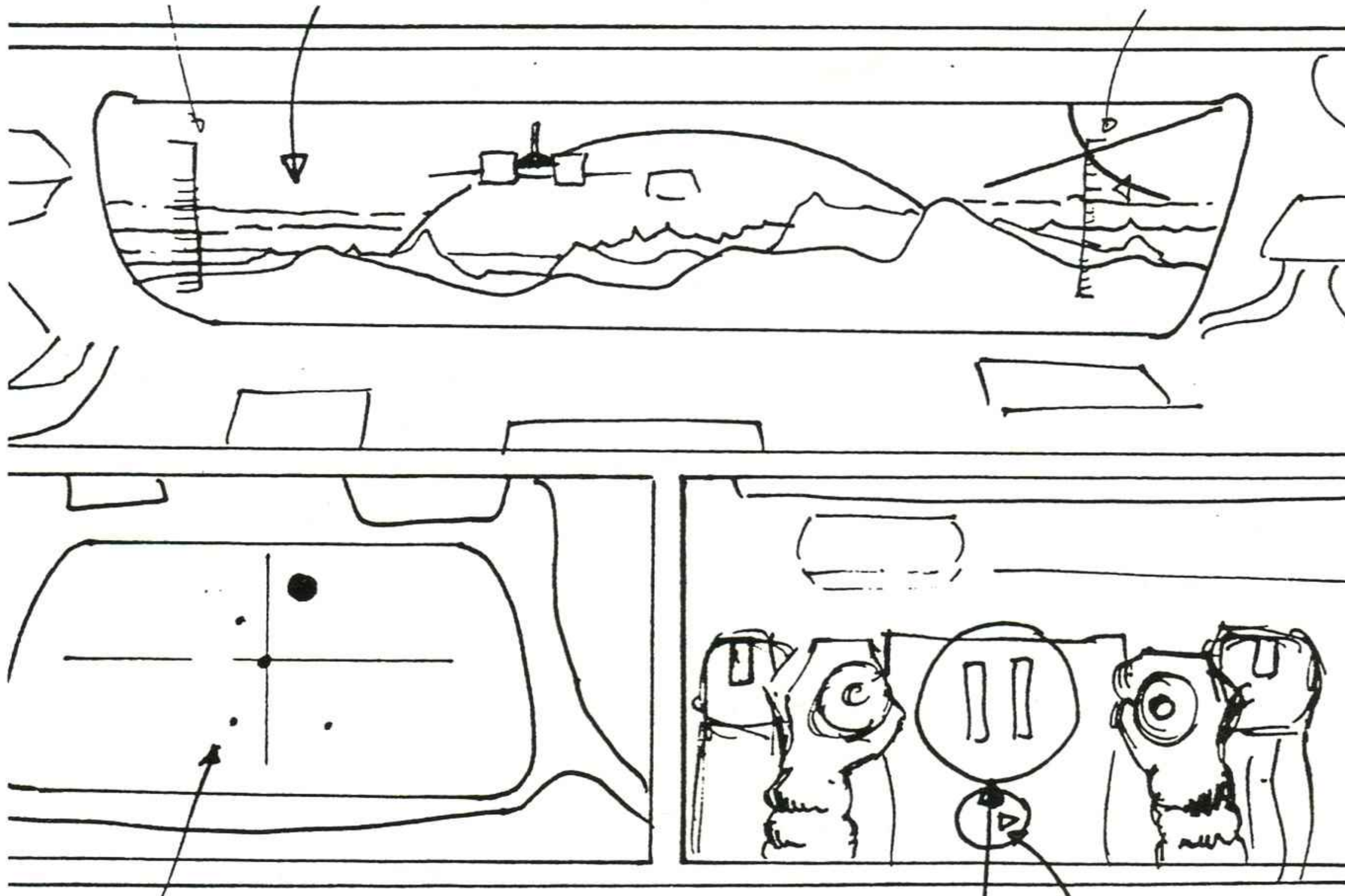
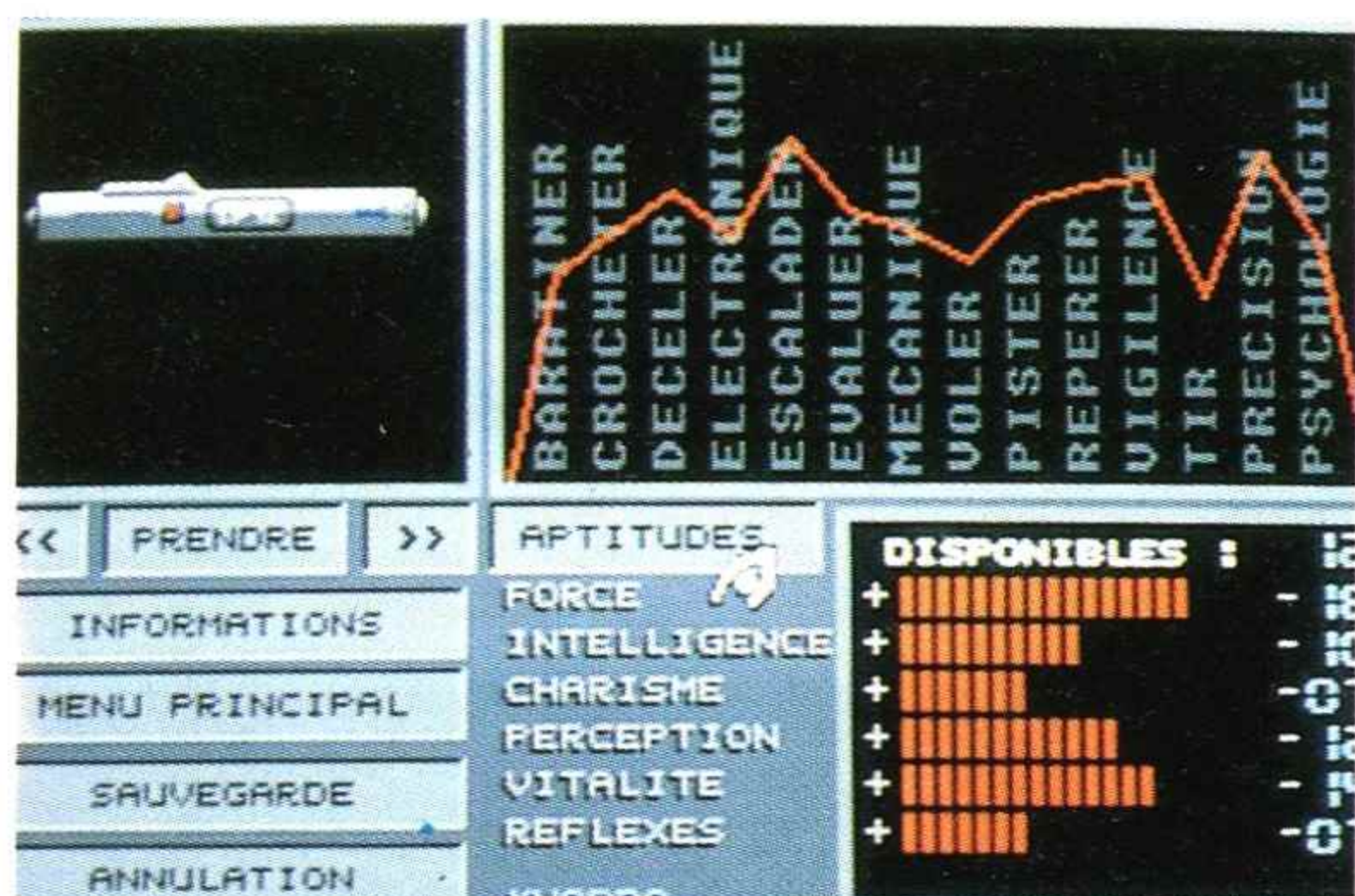
La gestione viene effettuata sia attraverso il menu che tramite un'icona-cursore, e ci sono numerosi incontri "tipo avventura" con altri personaggi, oggetti e località. Il programma è completato da una documentazione abbastanza dettagliata del pianeta e dei personaggi.

Naturalmente è troppo presto per dire come verrà accolto *BAT* quando arriverà in redazione, ma questa prima occhiata è stata davvero incoraggiante. Una cosa è certa, che il software francese ha superato senz'altro la fase in cui produceva solo un sacco di bei disegnini senza un filo di giocabilità.

***Un primo schizzo della parte sotterranea della cartina di BAT - che userà grafica in stile Dungeon Master per mostrare il percorso del giocatore attraverso i tunnel alla ricerca del malvagio Vrangor.***

## LA CD SU CD

La Computer's Dream è comprensibilmente entusiasta del nuovo CD-Amiga e del CD-I e del CD-ROM in generale. "Possiamo convertire *BAT* sul CD-Amiga," dice Philippe, "e stiamo attualmente lavorando a un gioco su CD completamente nuovo che si chiama *Xana-Than*".

La Computer's Dream ha chiamato questo gioco un "biogioco" - ci saranno più di 1000 personaggi del tutto indipendenti ciascuno con la propria vita e inseriti in un contesto sociale e naturale ben progettato.

La tecnologia CD si adatta perfettamente allo stile di gioco francese, fornendo una memoria illimitata per l'elegante grafica e l'interazione con il testo così diffuse in Francia. La Computer's Dream pare destinata con le sue notevoli produzioni a diventare uno dei gruppi leader sul mercato della nuova tecnologia.

La prima cosa da fare è costruirsi il personaggio. Dividendo i punti fra i sei attributi si ottiene automaticamente il grafico in rosso nell'estremità superiore destra, che mostra immediatamente i livelli di abilità corrispondenti dopo ogni modifica nell'equilibrio degli attributi - geniale, non è vero? Le armi vengono selezionate in alto a sinistra e vanno da fucili di piccole dimensioni a un mostro in grado di demolire intere costruzioni.

Una locazione tipica - molte cose da vedere, con strani sprite svolazzanti. Il movimento del cursore determina numerose opzioni - in questo caso si ottiene una vignetta di dialogo sul personaggio a sinistra, per indicare che è pronto a dire qualcosa.

## STRUMENTI DEL POTERE

Animax in azione - il programmatore si limita a tracciare una linea sullo schermo con il cursore - lo sprite seguirà questo percorso...

Dopo aver selezionato uno sprite basta specificarne la velocità di movimento.

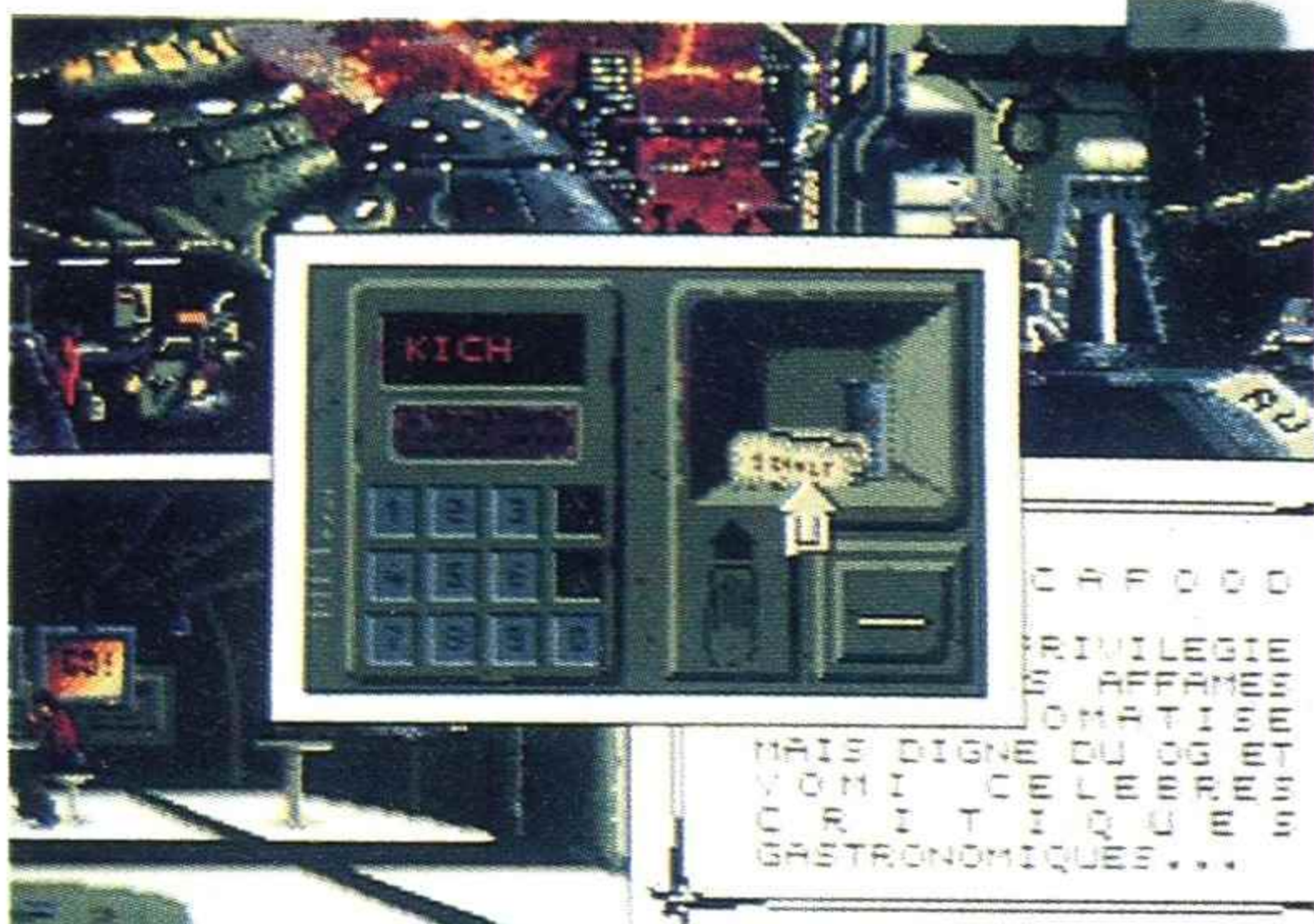
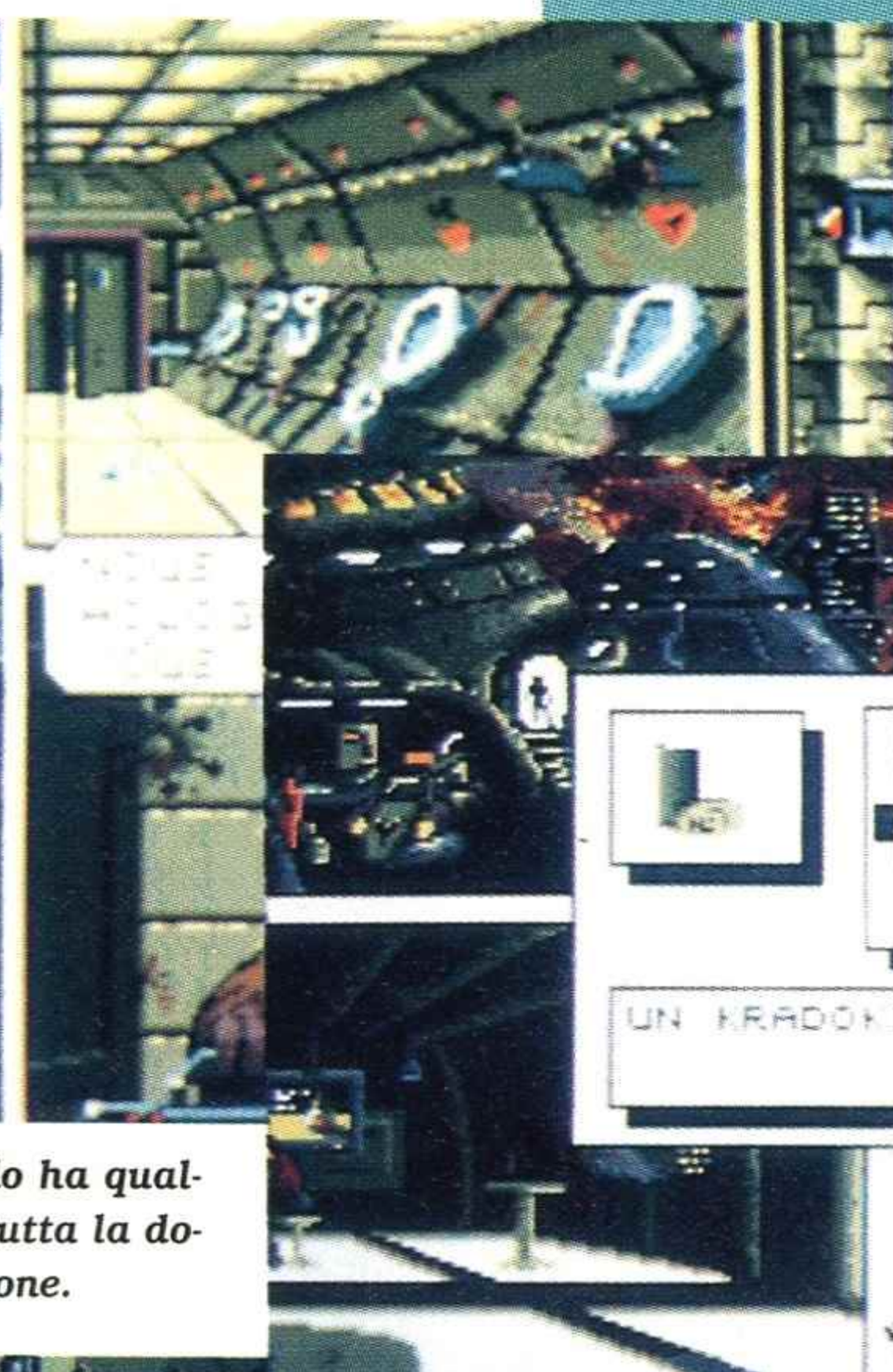
La CD ha prodotto delle utility interne molto potenti per snellire le fasi di lavorazione di *BAT* e di altri titoli futuri. *Animax* è un utility che permette di animare gli sprite, di posizionarli e muoverli - il programmatore può in questo modo costruire rapidamente delle schermate animate assai efficaci.

Qualcosa di simile viene fatto anche per la colonna sonora. L'utility di Olivier Robin è un sequencer MIDI a 16 tracce che assume dati da una tastiera standard o da un qualunque altro strumento MIDI e successivamente converte le informazioni in file che possono essere inseriti nel programma principale. Riesce anche a trattare e realizzare campionamenti a 8-bit.

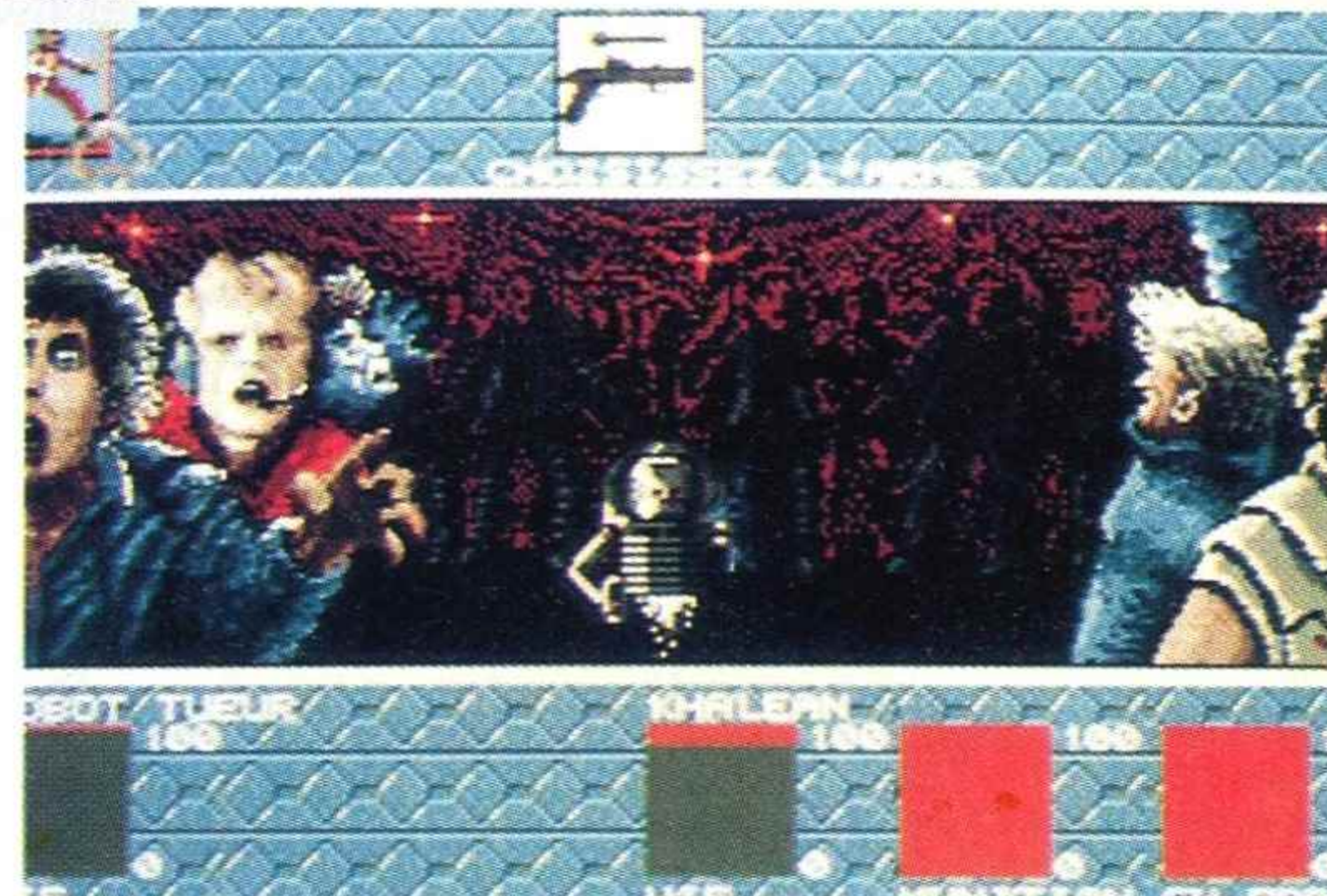
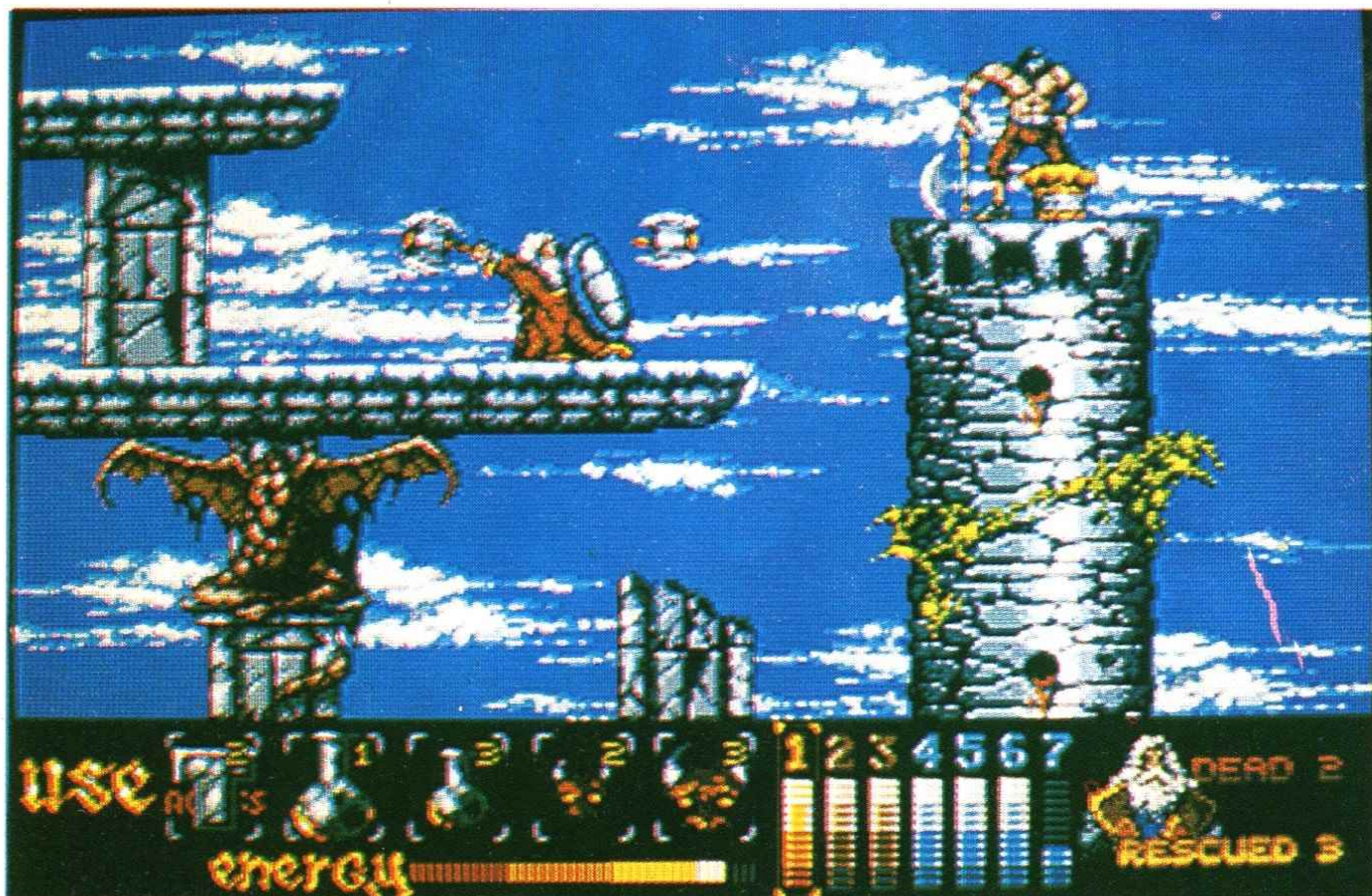
Music Dream - Come campionare, editare e convertire dati campionati a 16-bit

Aha! Ecco le toilette! Questo personaggio ha qualcosa da offrire - a voler essere precisi, tutta la documentazione e i particolari della missione.

L'interazione con il menu vuol dire proprio questo... scegliere il pasto dal menu.

Il computer non solo è in grado di avvertire il giocatore in caso di pericolo, ma può anche tenere nota dei dati personali. La cosa migliore comunque è programmarlo per individuare i robot nemici.

Nel corso dello spostamento ci viene fame e sete - le macchinette automatiche permettono di selezionare, dietro pagamento, cibi esotici di vario genere.

*"I miei giochi inglesi preferiti sono* Shadow of the Beast *della Psygnosis per il suo impiego dell'Amiga,* Ring of Zilfin *per la sua atmosfera e* Populous *per il concetto magnifico."*

Philippe Derambure

Oops! La situazione è pericolosa - uno dei robot di Vrangor è vicino al giocatore, la cui forza vitale va declinando rapidamente. È meglio premere il tasto "Fuga" in alto a destra...

Satan sull'ST. "Vogliamo che la gente sudi sui nostri giochi," dice Victor Ruiz, Director de Desarrollo della Dinamic.

# No Hablo Espanol

Il buon gusto si fa da parte mentre Rick Haynes a Madrid dà fuori di testa

Le oscenità a volte offendono le persone sensibili. Il seguente brano è un resoconto censurato trascritto dal mio registratore tascabile. La realtà è spesso più bizzarra della fantasia. Lo giuro.

**DILEMMA DINAMICO**

Madrid mi ricorda Parigi. Caffé all'aperto, negozi alla moda. Donne seducenti, uomini pericolosi. La cultura del rischio portata all'estremo. La software house spagnola più famosa, la Dinamic, si trova al centro della città.

Il mondo si accorse per la prima volta della presenza di questa casa di software nell'87, quando venne firmato un contratto con la Ocean per curare la distribuzione di *Army Moves, Game Over, Freddy Hardest* e *Basketball Master*. La presenza diventò ossessione quando scoppiò un putiferio per la pubblicità "pornografica" di *Game Over*. Un seno parzialmente scoperto scomparì rapidamente sotto il soffio colorato dell'aerografo, regolarizzando la campagna.

Michel Angstadt, direttore internazionale della Dinamic, conferma: "L'intesa con la Ocean fu una gran cosa. Ci fece conoscere in Europa". Sfortunatamente i successivi titoli della Dinamic non distribuiti dalla Ocean, *Game Over II* e *Navy Moves* - distribuiti dalla Electronic Arts - ricevettero una accoglienza molto più fredda. "La EA era interessata più ad una questione di esperienza che non di vita del prodotto," dichiara Angstadt, "In Inghilterra la risposta ai nostri giochi non è stata buona quanto avremmo voluto. Le cose vanno molto meglio in Europa continentale. Forse il nostro concetto di gioco non è adatto ai gusti britannici".

*Haga el favor de incluir el seguro a todo riesgo."*

La prego di aggiungere una copertura assicurativa totale

Angstadt probabilmente ha ragione. I giochi della Dinamic sono conosciuti dalla stampa nostrana per il loro caratteristico stile grafico quanto per la terribile mancanza di originalità. Angstadt conferma: "Siamo stati criticati per produrre lo stesso gioco più e più volte. Veniamo visti come *outsider*. C'è un rifiuto nei confronti dei prodotti che non siano americani o inglesi." E i titoli futuri della Dinamic, *Satan* e *Arctic Moves*, sono tanto simili ai vecchi giochi di questa casa che sicuramente non cambieranno l'opinione pubblica. L'altro titolo in via di sviluppo, *Mega Fenix*, non è che una conversione migliorata del vecchio coin-op *Phoenix*.

I ragazzi della Dinamic sono pieni d'entusiasmo, ma ciò non è sempre sufficiente. Mentre le case di software inglesi si arrovellano sulla decisione se sviluppare giochi per console o per CD-I, alla Dinamic stanno producendo il loro primo gioco per PCW Amstrad. C'è il serio pericolo di rimanere indietro rispetto ai tempi, dato che il divertimento interattivo è un mercato globale con richieste globali. Avere successo in Spagna può andar bene, ma se la Dinamic vuole combinare qualcosa su scala mondiale dovrà inseguire a perdifiato le tecnologie dei giochi del futuro. È la legge della giungla.

**PER LE STRADE DI MADRID**

Dopo aver visitato la Dinamic mi sono steso a prendere il sole nel vicino parco di Plaza De Espanol. Vicino a me sedeva una bella ragazza spagnola appena adolescente. Si è preparata uno spinello e lo ha acceso. Ho alzato lo sguardo. I nostri occhi si sono incontrati. Mi ha sorriso. Le ho sorriso. Mi ha offerto un tiro. Ho rifiutato. L'unico viaggio che volevo fare era quello per tornarmene a casa. Mi sono addormentato e ho sognato di essere un cannibale. Le autorità spagnole non si preoccupano particolarmente del problema droga. Possederne è legale, spacciarne no. Probabilmente l'intenzione è di scoraggiare i possibili piccoli trafficanti.

Mi sono svegliato e sono tornato in albergo. Le stampelle sono di moda fra i mendicanti madrileni di successo: ho passato due finti storpi nel giro di pochi minuti. Nelle edicole non c'era segno delle riviste di videogiochi conosciute, che mi è stato detto si esauriscono subito. *Micro Mania* è la rivista spagnola di videogiochi più conosciuta.

L'aria condizionata nella mia stanza non funzionava, così ho infilato la testa nel congelatore del mini-bar. Grosso errore. 15 minuti dopo avevo finito la vodka e tutti i bicchieri. La situazione precipitava. Avevo ancora sete. Accesi la TV via satellite: riuscivo a vedere solo una versione in tedesco di *Vicini di Casa*. Decisi di andare a far spese.

I giochi vengono venduti quasi dappertutto a Madrid, dai negozi di fai da te ai supermercati. I computer più diffusi in Spagna sono lo Spectrum e l'Amstrad CPC - quasi il 50% del mercato.

A ruota seguono PC, MSX, Amiga, ST e le console Sega e Nintendo. Una "Consola Nintendo" costa 17900 pesetas, un Sega Master System 19900 pesetas e un STFM 68000 pesetas. La Amstrad domina la scena dell'hardware ispanico con i suoi Spectrum, CPC, PC e PCW.

Il software ludico in Spagna non costa molto. Una tipica cassetta per Spectrum costa 1200 pesetas, e una cartuccia per il Master System 1990 pesetas. Il software inglese va per la maggiore. I distributori locali più intraprendenti acquistano i diritti di alcuni titoli dai loro autori. Questi distributori duplicano, riconfezionano e vendono i titoli in Spagna pagando una percentuale agli autori su ogni pezzo venduto. La soluzione spagnola al problema della pirateria è il mantenere bassi i prezzi.

La Dinamic e le altre case spagnole producono anche stranissimi titoli fatti apposta per il mercato locale come *Drazen Petrovic Basket* della Toposoft o *Emilio Sanchez Vicario Grandslam Tennis* della Zigurat.

## I GIOCHI A GETTONE

E scesa la notte e Madrid ha cominciato a pulsare di elettroni. Con 25 pesetas mi sono comprato un breve divertimento digitale in un "Salon Recreativo" (Sala Giochi). Ho giocato a *Valtric* della Jaleco mentre la gioventù spagnola mi circondava come un branco di squali affamati. Il gioco assomigliava a *Xenon*. Madrid è piena di cadenti sale giochi zeppe dei soliti coin-op di *Thunderblade, Galaxians* e *Robocop*, nonostante la popolazione locale sia più interessata alle slot machine. Zona depressa = divertimento all'antica. Eccetto i coin-op dedicati, tutti i giochi da bar sono contenuti in cassoni tutti uguali che danno loro un aspetto poco ufficiale. La Sega probabilmente si occupa della distribuzione in Spagna della maggior parte dei coin-op giapponesi, visto che una nota di copyright con il suo marchio appare insieme a quello del produttore originale su ogni macchina.

*"Llamen a un medico, rapidamente!"*
Chiamate un dottore, presto!

*Michel "l'MSX è una tremenda scocciatura" Angstadt*

Avevo fame. Era il momento di andare in esplorazione. Di tanto in tanto, proprio quando si crede di avere scoperto la *vera* Madrid, ci si ritrova di fronte a un "tranquillizzante" cartello che indica il più vicino McDonald's. Mi sono infilato in una stradina laterale e sono finito in un ristorante cinese pieno come un uovo di autoctoni. Doveva essere buono. Ho dato una scorsa al menu con sguardo impaziente. In cima alla lista c'era *Cazuela de Rape al es tilo Chino 1255ptas*. La traduzione indicava: "*Rape, Oriental Style*" (provate a tradurre dall'inglese... NdR). Tutto sommato un Big Mac non era poi tanto male.

Ho osservato la strada dalla mia camera all'albergo ******* (nome censurato su consiglio legale). La percezione si scontrava con la perversione. Un mercato della carne. Schiave sessuali new wave per impiegati affamati. Ho bevuto la mia Euro-Fizz disgustato. 24 ore a Madrid erano troppe. Ero fuori budget di 370000 lire per spese varie. Cominciavo a parlare uno slang sintetico di spagnolo e inglese. Ero fisicamente distrutto. C'era solo una cosa da fare.. Llamen a un medico, rapidamente!

*"Donde esta la embajada sudafricana?"*
Mi può indicare l'ambasciata del Sud Africa?

*Satan su Spectrum: la Dinamic ha anche una sezione dedicata alla produzione di "avventure di conversazione". Per ora le pubblicazioni sono state limitate alla Spagna, con titoli che comprendono Don Quijote, Los Pajaros de Bangkok e Sabato. Il primo titolo in inglese sarà Cozumel.*

*La pubblicità del primo Game Over creò qualche problema. Il prossimo Arctic Moves si basa sulla sequenza iniziale di inseguimento sugli sci del film di James Bond "La Spia Che Mi Amava".*

*I giochi della Dinamic sono conosciuti soprattutto per lo stile grafico caratteristico. L'intraprendente società impiega un disegnatore di cartoni animati, Ricardo Machuca, per realizzare a matita ogni quadro di animazione. Gli schizzi su carta vengono digitalizzati su ST e ritoccati con il programma Degas Elite.*

# MULTIMEDIA city

Un modulo del progetto Ariane - uno degli oggetti più grandi

Un visitatore davanti a un terminale sensibile al tocco, dal quale si può interrogare uno dei molti database della Città

Mentre ci trovavamo in Francia a visitare la Ubisoft e la Coktel Vision, abbiamo scoperto qualcosa di piuttosto speciale. Ecco cosa abbiamo trovato...

E come ogni anno, quattro milioni di persone visitano Le Parc De La Villette, un luogo incredibile a nord ovest di Parigi che è stato realizzato con una spesa di svariati miliardi e viene gestito da non meno di 900 persone.

La Città della Scienza e dell'Industria, per chiamarla con il suo vero nome, è sia un centro multimediale educativo che una vera "città" con industrie, negozi e servizi. Le mostre vanno dal remoto passato al più lontano futuro, e molte di esse sono particolarmente interattive. Per essere una vetrina tecnologica dev'essere uno dei più impressionanti "musei viventi" del mondo.

Quando si arriva, basta comprare un biglietto per le mostre permanenti (che vanno sotto il nome generico di *Explora*) per poter vagare liberamente fra oggetti che trattano dell'universo fisico (come oceani, rocce, vulcani, ecc.), delle scienze naturali (ambiente, agricoltura, umanità), delle comunicazioni e della fisica (materia ed energia).

Quasi ogni mostra è accompagnata da schermi video e, sparsi per la città, ci sono persino sistemi elettronici dotati di schermo sensibile al tatto tramite i quali si può interagire personalmente con i sistemi e ottenere ulteriori informazioni. Naturalmente tutte le informazioni sono in francese, ma all'ingresso si possono noleggiare delle cuffie che forniscono una visita guidata nelle più importanti lingue (italiano compreso).

Alcuni visitatori impegnati al Minitel, il terminale telematico sviluppato dalla Sip francese e ora installato in milioni di abitazioni. Basta collegarsi, e si ottiene accesso diretto a possibilità che vanno dagli acquisti a distanza a dialoghi piuttosto personali con illustri sconosciuti.

**CITTA' GRASSA**

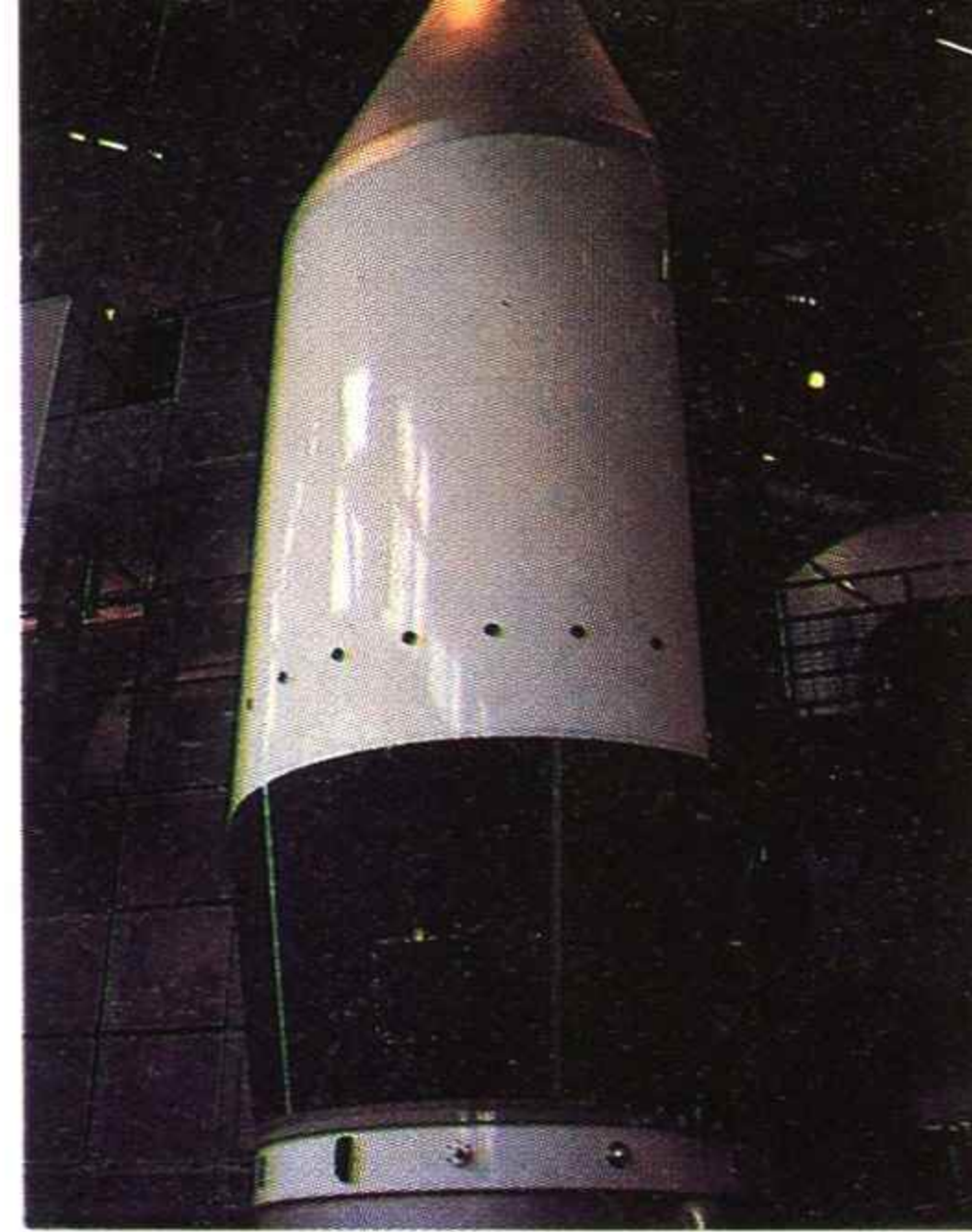
Bisogna tenere presente che questo posto è GRANDE. Una volta superato l'ingresso, ciò che più colpisce è la scala di realizzazione. L'architettura è ultramoderna, con grandi tunnel d'acciaio e tubi che si snodano in ogni ambiente. Ci sono enormi oggetti dappertutto - persino stazioni spaziali e un paio di sottomarini.

Periodicamente vengono organizzate mostre temporanee che hanno luogo in zone normalmente inaccessibili, alcune delle quali già interessanti di per sé. Fra le altre cose c'è un planetario, e una cupola geodesica chiamata *Le Geode* riservata a presentazioni speciali e avvenimenti "dal vivo".

Naturalmente qui è possibile anche mangiare, in un piccolo bar situato in alto, proprio sopra un satellite artificiale. E volendo si possono ammirare anche cose più naturali, come le piante esotiche contenute nel "Ponte Verde", un tunnel di vetro dotato di nebulizzatori automatici che incrocia la via principale della Città... a mezz'aria!

Fra le altre mostre permanenti ci sono:

- Il Mondo del Suono: qui ci si può divertire con giochetti di memoria e percezione nella "Bolla Sonora" - una grossa bolla di anidride carbonica che mostra la rifrazione del suono e la sua propagazione.
- La Mostra delle Immagini, dove si possono provare telecamere termografiche e ad infrarossi, oltre a molte altre applicazioni hi-tech.
- Robot - Siamo rimasti particolarmente colpiti da uno che era alto sei metri!
- Computer - Ci sono anche un simulatore di volo e robot programmabili sul posto con routine "intelligenti" già pronte.

La Francia potrà magari sembrare un po' fuori mano per una visita ad un museo, ma con musei di questo genere vale la pena di fare un viaggetto, no?

Le Geode è un teatro multimediale progettato dall'architetto Adrien Fainsilber. 35 metri di diametro nei quali possono sedere 370 persone. All'interno c'è uno schermo di 3230 metri quadri fatto di sottile alluminio perforato, dietro al quale si trovano dodici altoparlanti che offrono il massimo supporto audio alle immagini. Se solo si potesse collegare un joystick...

## COME ARRIVARCI

Basta prendere il Metro per Porte de la Villette. La Città è aperta da martedì a domenica, dalle 10 del mattino alle sei di sera e il costo del biglietto va da 23 franchi per la tariffa ridotta a 200 franchi per l'accesso illimitato a tutte le sezioni. Il numero telefonico è 46421313.

# LA COLLEZIONE AUTUNNO/INVERNO DEL SOFTWARE ITALIANO

**K è andato a scoprire cosa bolle nei pentoloni elettronici delle case di software della nostra penisola, trovandovi grandi progetti e giochi misteriosi.**

**Mentre scriviamo sono appena iniziati i campionati di calcio, e l'attenzione di mezzo mondo è puntata sul nostro paese.**

**Un sacco di gente si è accorta per la prima volta in vita sua dell'esistenza dell'Italia, una penisola dalla forma buffa che nonostante sia piuttosto piccolina è piena zeppa di cose interessanti: monumenti, stilisti, spiagge e... software house?**

**Da qualche tempo diverse società hanno cominciato a occuparsi di videogiochi anche nel nostro paese, e nell'ambito della nostra panoramica sull'Europa elettronica siamo andati a visitare tutte le case di software "nostrane". Fra un' anteprima e un' intervista, una partita con l'ultima novità e un' indiscrezione, siamo riusciti a scoprire progetti di tutto rispetto, spesso paragonabili a quelli delle "mitiche" case inglesi.**

# SIMULMONDO

Anche nella pentola Simulmondo bollono grosse novità. Per ottobre è prevista l'uscita di quello che un comunicato stampa della casa bolognese definisce "il nostro capolavoro": *I Play 3D Soccer*.

Il gioco, che è costato due anni di lavorazione ed è stato creato da un team di 9 persone - tra cui Mario Bruscella, responsabile del codice, e Riccardo "Ricky" Cangini, per l'animazione e grafica -.è una simulazione del calcio vista in soggettiva dal calciatore che ha il possesso di palla. *I Play 3D Soccer* è immaginato per replicare la Coppa dei Campioni, con una gamma di 64 diversi club europei, tutti utilizzabili da giocatori umani: è quindi possibile organizzare un torneo con 64 partecipanti in carne e ossa. Il gioco offre la possibilità di simulare uno qualunque degli undici ruoli di una squadra (portiere compreso) e qualunque tipo di azione - colpi di testa, rovesciate, punizioni, rigori.

*I Play 3D Soccer* è stato programmato con una nuova tecnica capace di gestire grafica e animazioni tridimensionali in tempo reale con la frequenza di 25 frame al secondo e di combinare grafica vettoriale con grafica bitmap e consentire una rotazione continua del punto di vista di entrambi gli elementi grafici.

Dalle prime impressioni che abbiamo avuto vedendo il gioco in azione non ha niente da invidiare ai prodotti inglesi del genere, anzi si può tranquillamente dire che è più ambizioso di alcuni progetti simili d'oltre Manica. L'animazione è veloce, la grafica ben disegnata e la presentazione di ottimo livello: non vediamo l'ora di provarlo per scoprire come sarà la giocabilità, ovvero l'elemento più importante in un gioco di calcio.

Il programma è stato scritto per Amiga ed uscirà anche in versione per ST e C64 in ottobre, mentre la versione PC sarà in vendita a fine dicembre. Le versioni ST e C64 presentano alcuni problemi di riscrittura del codice, ovviamente, ma secondo Mario Bruscella non dovrebbe esserci alcun problema. Per la versione ST si tratta di riscrivere tutte quelle parti del programma che si avvalgono della gestione via blitter e copper, mentre per la versione C64, che verrà scritta da Nicola Ferioli, Mario sta realizzando un apposito convertitore per "portare" la grafica Amiga su C64.

*Lo schermo in stile* **Tennis Cup** *è una novità per i giochi di calcio*

*I Play 3D Soccer* sarà il primo titolo di una linea "I Play" e sarà seguito, entro la prima metà del '91, da un gioco di tennis e da uno di pallacanestro. Tra le altre novità Simulmondo di prossima uscita ci sono *Formula 1 3D* (stesse date di *I Play 3D Soccer*), *500 CC Motomanager* (in settembre per Amiga, fine novembre tutti gli altri formati) e il tanto atteso *Italian Night 1999* (fine settembre per Amiga, fine novembre C64), che sarà il primo tentativo della Simulmondo nel settore delle avventure a icone.

*Alcuni degli sprite utilizzati in* **I play 3D soccer**

Ma le notizie interessanti non riguardano solo le novità imminenti. Come l'Idea, anche la Simulmondo ha annunciato l'intenzione di realizzare prodotti CD. La Simulmondo, che sta seguendo il settore CD da circa un anno, non intende al momento privilegiare alcun standard, tenendo presente l'intero spettro, dall'FM Towns (alla casa bolognese sono in attesa dell'arrivo di una macchina) al CD-I e al CD-TV. A questo riguardo, la Simulmondo valuta positivamente il nuovo CD-TV della Commodore poiché, secondo Carlà, "la tempistica è ottima: vuol dire infatti avere un vantaggio di circa un anno sulla concorrenza". Ovviamente visti i costi di produzione, la Simulmondo farà delle co-produzioni, ma attualmente il responsabile della casa bolognese, Francesco Carlà, resta assolutamente abbottonato sui nomi dei partner.

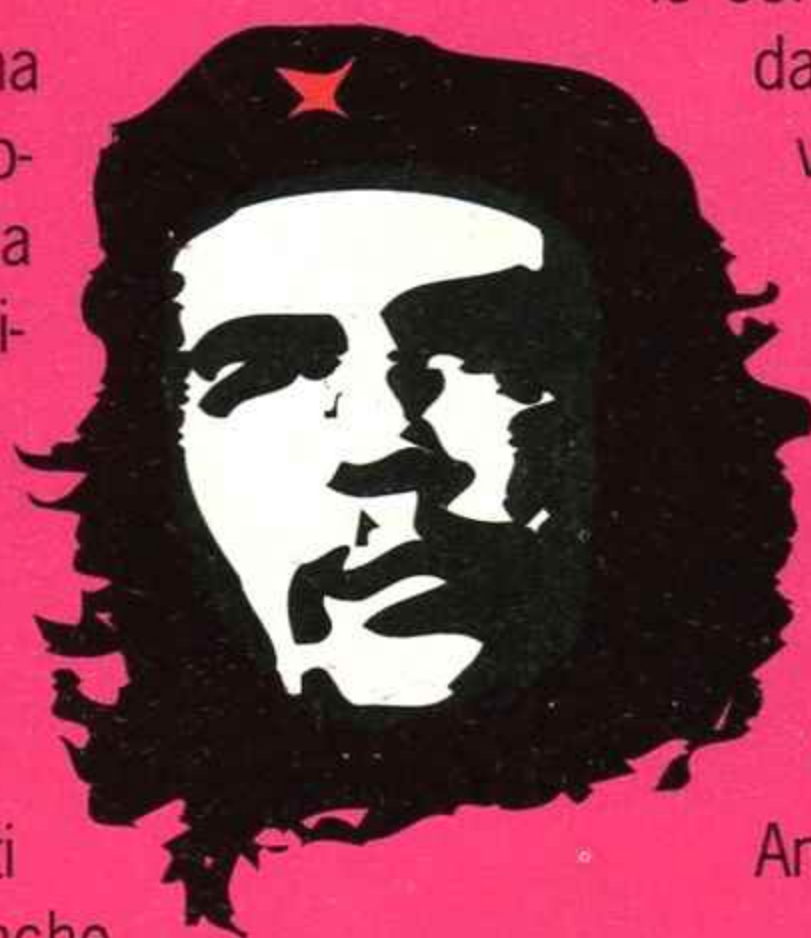
Anche in questo settore, come ha già fatto per i titoli per home computer, la Simulmondo intenderà concentrarsi innanzitutto sul mercato italiano e puntare a quello europeo in un secondo tempo. Questo "secondo tempo" è invece arrivato per i prodotti "tradizionali", che sono da poco in vendita nei principali paesi europei attraverso dei distributori locali.

# LAGO

Uno dei grandi nomi nella distribuzione del software in Italia, la Lago SoftMail, con sede a Como, è il nome più recente nella lista dei produttori di software originale italiano.

L'ingresso nel mondo del software ricreativo è affidato a una simulazione tattica estremamente professionale e originale, intitolata *Guerrilla in Bolivia*. Il gioco tratta delle battaglie condotte da Ernesto "Che" Guevara a partire dal 7 novembre 1966, data di inizio dei famosi diari del condottiero.

L'obiettivo delle truppe di guerriglieri controllati dal giocatore è la conquista della città di La Paz, e l'azione si contraddistingue per l'estremo realismo storico della vicenda. Il programma contiene ad esempio numerose mappe del tutto identiche a quelle che effettivamente venivano utilizzate dal "Che", contenenti alcune imprecisioni cartografiche. Grande importanza riveste anche lo stato psicologico dei guerriglieri, replicato al meglio basandosi sulle note contenute nei diari di Guevara: su quest'aspetto influiscono fattori quali le condizioni atmosferiche, il grado di addestramento raggiunto dai singoli uomini e le condizioni di salute delle truppe, a loro volta dipendenti dai medicinali a disposizione, dalla qualità del cibo e molti altri ancora.

Completato da sequenze tipicamente d'azione per la gestione dei vari scontri, *Guerrilla in Bolivia* è sicuramente un prodotto notevole, nel quale è evidente la professionalità del suo autore Paolo Pobbiati, grande esperto della storia dell'America del Sud. Il programma (completamente in italiano) viene venduto per corrispondenza in versione Amiga su due dischetti, e non sono previste ulteriori versioni

# GENIAS

Nei pressi del castello in Dragon's Kingdom.

Quando abbiamo incontrato i responsabili di questa giovane software house con sede nella periferia bolognese, abbiamo letto nei loro occhi la soddisfazione di chi è riuscito ad entrare in un mondo altamente competitivo ottenendo il rispetto della concorrenza. Il recente *World Cup '90* è stato ricevuto molto bene dalla critica italiana e i primi dati sulle vendite sono estremamente incoraggianti, ma alla Genias non hanno certo abbassato la guardia. I progetti futuri di questa casa prevedono la pubblicazione entro la fine dell'anno di almeno sette titoli, e attualmente numerosi gruppi di programmatori sono al lavoro in tutta Italia. I prossimi giochi della Genias verranno pubblicati in settembre, e propongono due stili di intrattenimento elettronico del tutto differenti.

Il primo, intitolato *Dragon's Kingdom*, è un gioco d'azione che può essere definito come un incrocio fra *Ghosts 'n' Goblins* e *Shadow of the Beast*. La struttura del programma comprende piattaforme, sezioni a scorrimento multidirezionale e diversi livelli dalla grafica particolarmente curata. Una delle caratteristiche più notevoli è costituita dalle numerose musiche che accompagnano l'azione, realizzate in più di sei mesi con 128 strumenti campionati: 600K di sinfonie elettroniche! I programmatori hanno posto particolare attenzione alla giocabilità del tutto, nata da uno studio dei coin-op che viene scherzosamente definito "arcadeologia". Il gioco uscirà inizialmente per Amiga e C-64. *Over the Net* è invece rivolto agli amanti dei giochi sportivi su computer e tratta dell'ingiustamente maltattrato beach volley, ovvero della pallavolo su sabbia. Il programma, realizzato dagli ormai famosi fratelli Dardari (*Italy '90 Soccer, World Cup '90*), vanta grafica e animazioni di alta qualità e una gestione delle squadre anche sul piano manageriale. Il gioco si svolge sulle più famose spiagge del mondo, a partire da Rimini per arrivare a Miami Beach e alle Seychelles, e vi possono partecipare sino a quattro giocatori contemporaneamente grazie a un'opzione che permette di utilizzare l'interfaccia joystick creata per *World Cup '90*. Il programma sarà pubblicato prima in versione Amiga (e probabilmente ST), con le altre versioni a seguire.

Sono in lavorazione anche numerosi titoli di cui non è stata ancora definita una data di pubblicazione, fra i quali il gioco di corse automobilistiche *Warm-Up*, che si preannuncia particolarmente interessante. Alla Genias stanno lavorando due gruppi di programmatori che potrebbero influire molto sul futuro del software italiano: il team *Dark Logic* sta infatti dando gli ultimi ritocchi a un editor di avventure paragonabile a quello impiegato dalla Lucasfilm (*Zak McKraken, Indiana Jones & the Last Crusade*), mentre un secondo gruppo è al lavoro ormai da molti mesi su di un "motore vettoriale", una routine capace di gestire grafica a poligoni pieni di considerevoli capacità.

Al momento la Genias sta cercando nuovi programmatori, grafici e musicisti ai quali affidare i nuovi progetti (di cui alcuni incredibilmente vasti e innovativi), e chiede agli interessati di contattare la sede inviando un proprio demo a: Genias, Via Volta 2, 40055 Castenaso (BO)

Over the Net *dei fratelli Dardari, in arrivo dopo un anno di "rifinitura".*

# IDEA

**Dopo l'*en plain* di successi ottenuti con Bomber Bob e *Moonshadow*, la casa di Casciago (VA) si è presa un meritato periodo di pausa durante il quale pianificare la propria politica futura. Intervistato riguardo quest'argomento, il responsabile della Idea, Antonio Farina, non ha quindi potuto darci altro che un accenno piuttosto vago di ciò che verrà prodotto nei mesi a venire da questa software house.**

**Tra i titoli in fase di realizzazione c'è un programma "top secret" che sfrutterà il nome di un famoso personaggio contemporaneo italiano. Sulle prime abbiamo pensato a qualche titolo sportivo sulle tracce di *Franco Baresi Kick-Off*, ma quando ci è stato detto che il programma sarà un gioco di piattaforme ogni ipotesi è crollata miseramente. La redazione si sta spremendo le meningi per indovinare il protagonista del gioco: Marisa Laurito? Beppe Grillo? Cristina d'Avena? Roberto Benigni? Aspettiamo con ansia il comunicato stampa...**

**Sui colli varesini si festeggia anche il nuovo team di autori acquisito grazie alla campagna pubblicitaria uscita sulle riviste del settore: purtroppo anche in questo caso i nomi dei programmatori, musicisti e grafici non sono stati ancora comunicati.**

**Due notizie particolarmente interessanti riguardano i contratti che la casa di software sta stipulando in questo periodo. Il primo riguarda una *partnership* con una società estera non meglio definita volta allo sviluppo di tecnologie CD-ROM, mentre il secondo potrebbe portare a una versione di Bomber Bob compatibile con la console Megadrive della Sega! Sarebbe meraviglioso trovare un gioco italiano a fianco di titoli "mitici" come *Afterburner, Last Battle* o *Ghouls 'n' Ghosts*!**

**L'ultima notizia potrà non essere di grande interesse per i giocatori italiani ma è sicuramente degna di nota: da questo mese l'inglese Software Biz curerà la distribuzione mondiale dei giochi Idea, aiutando così la diffusione del software italiano nei cinque continenti.**

*IN FONDO A SINISTRA*
*Armadilli dappertutto. Ecco una piccola parte della collezione di Bruno Bonnell.*

*Questo tizio dalla faccia poco raccomandabile è un esempio della nuova tecnica della Infogrames di integrare sequenze cinematografiche con grafica tradizionale.*

# DOVE ABITANO GLI ARMADILLI...

Continua il nostro speciale Europa Elettrica con la visita della società francese responsabile non solo di una serie di giochi originali di alta qualità, ma anche della più grossa collezione di armadilli al di là delle Alpi!

C'è una casa di software con un giro d'affari annuo di poco inferiore ai 9 milioni di dollari, sessanta dipendenti con un'età media di 26 anni, una storia di premi internazionali raccolti dai propri prodotti, una coraggiosa politica aziendale che prevede progetti innovativi a fianco di quelli più tradizionali, un programma di sette uscite importanti ogni anno e un dinamico presidente di appena trentuno anni al timone. No, non è la Ocean e nemmeno la US Gold: stiamo parlando della Infogrames, la più grande produttrice di giochi per computer in Francia e una delle maggiori forze europee di questo settore.

Quando siamo stati invitati a visitare gli uffici della Infogrames a Villeurbanne, nei pressi di Lione, abbiamo avuto l'occasione di scoprire quali siano i progetti di questa società per i mesi a venire. E abbiamo scoperto progetti alquanto interessanti.

Siamo stati accolti all'aeroporto dall'affascinante Christelle Gesler, la carinissima PR della Infogrames. Ci ha condotti in un grande palazzo di uffici in Rue du 1er Mars 1943 (che nome delizioso, per una normale strada!), dove la Infogrames occupa buona parte del sesto e settimo piano.

Lione, la seconda città francese per grandezza, è una piacevole città adagiata fra i due fiumi Saona e Rodano. Il centro della città è dominato da alti palazzi rosa e arancioni coperti di stucchi separati da molti, molti alberi che la rendono una delle città più verdi fra quelle che abbiamo visitato nel nostro tour. Non c'è da meravigliarsi se, immersi in un ambiente tanto piacevole, i dipendenti della Infogrames sembrano tutti piuttosto allegri.

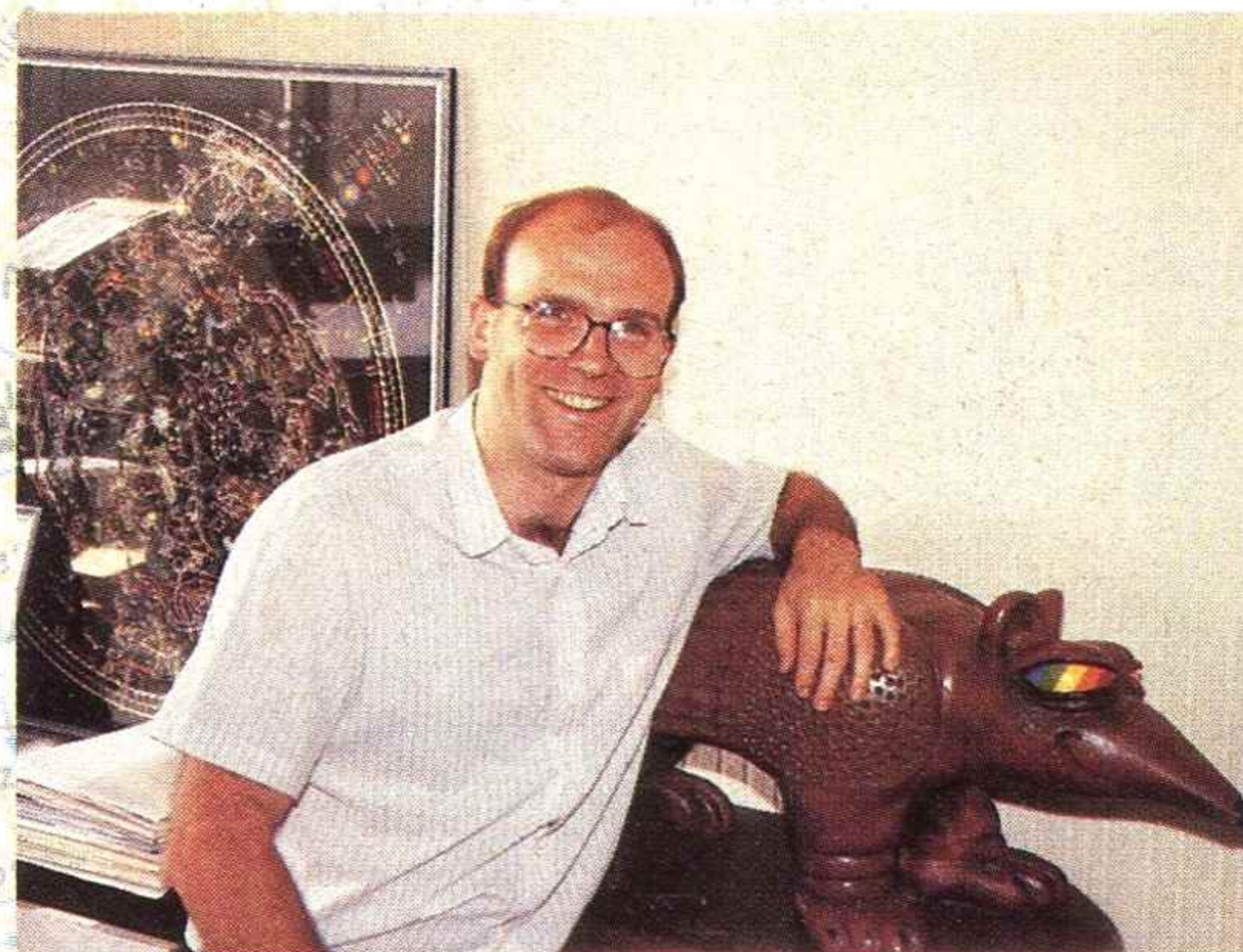
Prima di dedicarci agli affari ci è stato offerto un assaggio della migliore cucina francese (mi sono anche fatto tentare da un assaggio di *fromage frais*).

Tornati in ufficio ci è stata presentato l'ultimo gioco su licenza della Infogrames di cui tutti sono piuttosto orgogliosi, *Welltris*, l'attesissimo seguito al megasuccesso sovietico *Tetris*. Il gioco, ancora programmato dal matematico russo Alexei Pajitnov, è simile a *Tetris* ma giocato in tre dimensioni invece che due. Il gioco ha tutto il fascino coinvolgente del suo precursore, ma la maggiore difficoltà lo rende un po' più difficile da padroneggiare. *Welltris* sarà pubblicato questo mese, e siamo ansiosi di poterlo provare.

Il gioco russo non è certo il prodotto più importante fra quelli in uscita dalla Infogrames. In realtà, si tratta solo del primo di una trilogia di giochi innovativi che verranno pubblicati nel corso dell'anno sotto il nome di *The Crystal Collection*. Sulla base di ciò che abbiamo visto durante la nostra visita, possiamo dire che la collezione non farà che rinforzare l'immagine della Infogrames come produttrice di concetti originali di alta qualità.

Rinchiuso in una delle sale di sviluppo del sesto piano abbiamo trovato il programmatore ventiquattrenne Frederik Raynal. Stava lavorando al secondo gioco di *The Crystal Collection*. Questo si basa strettamente sulla teoria americana della Costruzione Cerebrale. La teoria dice che certi schemi di luci e suoni coordinati possono essere impiegati per ridurre le onde Beta rapide (cioè le normali emissioni cerebrali) e convertirle in più lente onde Alfa (quelle tipiche di uno stato neurale più salutare e rilassato). Il gioco non si chiama *Alpha Waves* per nulla!

Il gioco è ambientato in 256 stanze che rappresentano il cervello. Ogni ambiente viene creato con le più rapide routine vettoriali solide che ci sia capitato di vedere. I vettori erano tanto veloci che credevamo di assistere ad una dimostrazione su PC 386. Immaginatevi la nostra sorpresa quando abbiamo scoperto che si trattava di un vecchio 8086!

Lo scopo è di guidare un cursore sugli oggetti della stanza per raggiun-

*Bruno Bonnell, presidente della Infogrames, insieme a un armadillo di cemento. La scultura è stata per molto tempo lsulla sua scrivania sino a quando non si è spezzata sotto il peso dell'oggetto e l'armadillo è stato trasferito ad una dimora più stabile.*

SPECIALE

gere una delle uscite. Ogni stanza offre al giocatore un diverso tipo di sfida. Scegliendo alcuni percorsi in questo cervello artificiale si può incontrare qualcuna delle 16 stanze dotate di un effetto speciale progettato per stimolare le onde Alfa. Inoltre, il gioco può operare in tre modi diversi: quello normale per la produzione di onde Alfa, uno opposto per aumentare le onde Beta e accelerare le capacità di pensiero e un terzo modo specificamente studiato per aumentare le capacità di apprendimento del giocatore.

Il terzo gioco di *The Crystal Collection*, intitolato *Corridor*, è opera del programmatore Vincent Puorieux. Si tratta di un altro gioco in 3D, ma in questo caso si osserva un lungo corridoio diritto pieno di muri di varie forme e dimensioni che lo ostacolano, alcuni dei quali in movimento. Impiegando una racchetta trasparente bisogna spingere una pallina rimbalzante lungo il corridoio - se rimbalza oltre le nostre spalle si perde una vita. Di tanto in tanto si incontra un settore speciale bonus dove si possono fare punti extra.

Siamo stati tanto fortunati da poterci godere una anteprima speciale del gioco, e nel giro di un minuto ne eravamo catturati. Il gioco è coinvolgente quasi come certi classici quali *Tetris, Breakout* e *Pipemania*, e ancora una volta dimostra che non c'è niente di meglio di una semplice idea per fare un bel gioco. Con 100 livelli, sembra che i giocatori avranno di che divertirsi per un bel pezzo.

Naturalmente anche i migliori programmatori hanno bisogno di un team di assistenti, e una delle cose di cui la Infogrames si vanta sono gli alti standard raggiunti dai suoi artisti grafici e musicali. Abbiamo parlato a Josyane Girard, che sta mettendo insieme la grafica di un nuovo gioco per l'ST intitolato *Alcatraz*. Si tratta di un seguito di *Hostages* in cui si controllano due agenti speciali in un raid su di una isola-prigione deserta, che viene usata come base da un terribile criminale.

Josyane ha fatto grandi cose per ottenere la giusta grafica. Per prima cosa ha prodotto una mappa accurata della prigione che è stata poi impiegata per realizzare i fondali del gioco. Le famose sequenze fotografiche di Muybridge sono state usate come base per gli sprite del gioco, prendendo ispirazione dallo stile dei fumetti francesi. Gli sprite sono stati disegnati e animati con l'utility sviluppata appositamente dalla Infogrames, *Anim ST*.

Il software autorealizzato è qualcosa che la società tiene in grande considerazione - il programmatore veterano William Hennbois sta attualmente lavorando ad un sintetizzatore avanzato con editor che permetta di sintetizzare i suoni direttamente sulla macchina "bersaglio" piuttosto che campionarli separatamente.

La politica della Infogrames è sempre stata quella di pianificare a lunga distanza, quindi abbiamo avuto il piacere di osservare all'opera una nuova tecnica di progettazione, oltre che una nuova macchina. Il programmatore Michel Royer sta impiegando una tecnica che gli permette di sovrapporre parti di immagini digitalizzate dal vivo su fondali generati normalmente. Il vantaggio della nuova tecnica è la sua estrema velocità e la quantità relativamente ridotta di memoria che occupa. Abbiamo visto un demo con uno scheletro animato armato di spada, e siamo rimasti impressionati. Questa tecnica dovrebbe permettere una ancor maggiore integrazione delle tecniche cinematografiche con i programmi per computer nelle produzioni future.

In coppia con il ventitreenne Laurent Salmeron, Michel sta anche lavorando alle conversioni per il nuovo FM Towns. In produzione c'è *Drakkhen*, ma per il futuro prossimo sono previsti anche titoli originali. Questa è solo una delle aree in cui la Infogrames si sta spostando sul mercato giapponese. Ultimamente, sono persino riusciti a generare l'interesse dei grandi produttori di console riguardo alla conversione dei loro titoli più recenti.

Un ulteriore esempio dell'abilità e della volontà della Infogrames di abbracciare continuamente nuove metodologie di trasmissione dei loro prodotti all'utenza si vede nella loro prima produzione video. Dopo aver scoperto che la loro conversione da board game *Full Metal Planete* sembrava essere un po' troppo complessa, hanno deciso di realizzare una videocassetta che discutesse le regole e le tattiche del gioco. Sfortunatamente era disponibile solo la versione in francese del video, ma sembrava buona. La versione inglese è attesa entro breve.

Con progetti per il futuro che comprendono titoli tratti dal gioco di ruolo *Call of Chtulhu*, la Infogrames sembra diventare di giorno in giorno più forte. Il presidente Bruno Bonnell vede grandi cose profilarsi all'orizzonte. Ha identificato il bisogno per l'industria di definirsi meglio in futuro e per le società di impostare una tecnica di mercato globale simile a quella seguita dalla Nintendo. Bruno e i suoi colleghi hanno già fatto qualche esperimento con la pubblicità in TV - un altro passo per stabilire l'importanza della Infogrames sul mercato.

Dopo averci così impressionato, siamo stati portati all'Hotel des Artistes, un luogo affollato da attori francesi che lavoravano al vicino Théatre des Celestins, e presto è calata la calda sera primaverile, in cui abbiamo apprezzato quel che può offrire Lione ad uno stanco e affamato giornalista.

Ne pas déranger
Do not disturb
Hôtel des Artistes

*Welltris è il successore tridimensionale di Tetris. Il tizio sullo schermo è Alexei Pajitnov, il creatore del gioco.*

*Gli schizzi per la grafica dei giochi vengono fatti a mano. Poi il team grafico comincia a lavorarci su. Questi fanno parte del successo a sorpresa della Infogrames, North and South.*

**"Il CD-I per poter funzionare richiede un approccio del tutto nuovo - si tratta del primo media veramente interattivo"**

Bruno Bonnell
presidente della Infogrames

## BIBLIOTECHE E STUDENTI

I programmatori interni della Infogrames lavorano tutti su una rete di PC. La maggior parte del lavoro è un miscuglio di linguaggio macchina del computer "bersaglio" e C compilato. Invece che lavorare in solitudine, scrivendo tutto il codice da zero, i programmatori qui impiegano una biblioteca di routine che è stata continuamente aggiornata sin dai primi giorni della società. Nello spirito di supporto e incoraggiamento reciproco che prevale nello staff, tutti i programmatori fanno uno sforzo per contribuire con routine di loro creazione alla biblioteca comune.

Mettere insieme i geni del computer permette anche di divertirsi ogni mercoledì pomeriggio, quando i ragazzi delle scuole locali vengono invitati a provare i giochi in via di sviluppo - una delle cose che la società ritiene più importanti nel processo di completamento di un gioco.

*Alpha Waves, l'incredibile nuovo programma della Infogrames che aiuta a rilassarsi e a diminuire lo stress.*

*Place de Bellecour nel centro di Lione è la più grande piazza europea. In cima alla collina c'è la magnifica cattedrale di Fouviere, che domina la statua di Luigi XIV al centro.*

SPECIALE

# Mondi su CD

Viaggio col mouse all'interno dello straordinario nuovo CD-ROM per Macintosh della Broderbund

Pubblicato per la prima volta nel 1968, *The Whole Earth Catalog (Il Catalogo Terrestre Globale)* fornisce un accesso in continua evoluzione a strumenti e idee. Vincitore del *National Book Award*, il *Catalogo* ha venduto più di 2.5 milioni di copie nel corso degli anni. Come nelle precedenti edizioni su carta, la versione elettronica del *Catalogo* è piena zeppa di voci interessanti riguardanti una vasta gamma di argomenti: didattica, arredamento, canottaggio, elettronica digitale e molti altri, che riflettono l'ampiezza degli interessi umani. È un'enciclopedia infinitamente utile e di ottima qualità - informativa, divertente e stuzzicante."

Il *Catalogo Terrestre Globale* su CD-ROM è una visita iperguidata al nostro pianeta: L'Origine della Specie e l'Evoluzione Attraverso i Secoli. In pratica, 200Mb di testo, grafica e sonoro che comprendono all'incirca 9500 schede di HyperCard riguardanti 2500 soggetti, fra cui 4000 immagini, 2000 estratti testuali e 500 suoni.

"Grazie a HyperCard, ci si può spostare rapidamente e con facilità da un argomento all'altro." Muoversi è semplice: basta puntare su qualsiasi cosa che ci interessi, cliccare e nel giro di pochi secondi si legge, vede e ascolta tutto ciò che la riguardi. I contenuti sono divisi in Sistemi Globali, Comunità, Posti, Ambienti, Mestieri, Vivibilità, Salute, Nomadismo, Comunicazioni, Media, Istruzione, Musica e Indice.

"Frugare il *Catalogo* è un'avventura interattiva, guidata dall'immaginazione. Dovunque ci si muova, si scoprono collegamenti insospettabili e meravigliose fonti di informazione che non si sapeva esistessero."

## PRONTI PER IL DECOLLO

I giocatori più maturi potranno ricordare la casa produttrice di questo notevole prodotto per Macintosh. La Broderbund ha fatto parte del mondo dei giochi, dell'educazione e della produttività computerizzata sin dall'inizio dell'era dei microcomputer. Ha sviluppato classici come *Lode Runner* e *Choplifter*, e ora produce persino un joystick cyberpunk per la console Nintendo.

L'*Electronic Whole Earth Catalog - Access to Tools and Ideas* - in versione CD-ROM è disponibile solamente per il Macintosh e costa 149.95 dollari negli Stati Uniti. Per ulteriori informazioni contattare: Broderbund Software, Inc., 17 Paul Drive, San Rafael, California, 94903-2101, USA.

Menu

Ultra-One/G-Eljer: Concept: Uses one gallon of water to flush without any additional systems. Permanently installed reservoir meters one gallon of water from the tank to the bowl and maintains a high static head of water.

Requirements: Standard plumbing. Fast, easy installation. Operation: Same as conventional toilet. Models: Contemporary look; fashion colors. Cost: Same as any top-of-the-line conventional two-piece toilet. Available: From any Eljer dealer or plumbing supply store.

3 of 3

***Tutto sugli Scarichi***
***"Dalle riserve d'acqua calcaree di Eureka Springs viene la più radicale difesa a favore dei gabinetti senz'acqua. Tormentato dall'inquinamento sotterraneo, The Water Centre ha prodotto l'unico elenco disponibile riguardante i W.C. "asciutti" - dai modelli industriali a quelli fatti in casa; da quelli chimici a quelli meccanici. Vorremmo saperne di più sui problemi dei gabinetti a secco: parassiti, massimo carico, installazione, manutenzione e qualità del composto finale. Questo volume tratta anche dei pozzi neri e della politiche idriche locali, sapendo molto bene che i nostri escrementi solidi e liquidi altro non sono che ottimi fertilizzanti per il cibo del futuro."***
***Peter Warshall***

Menu

Top of the Shoulder Massage: The opposite hand is used. Place the heel of the hand above the collarbone so that the fingers can extend well down the back. Start at the outer edge of the shoulder and work in toward the neck, reaching down past the upper edge of the shoulder blade and digging in the fingertips as if to roll the muscle tissue up toward the shoulder line. Work across the back until you feel the spine, then switch to the other hand and do the other side. As above, use about five or six deep squeezes to a side, then change, and repeat two or three times.

3 of 3

***Mal di Testa: Il Sollievo Definitivo Senza Analgesici!***
***"La libreria nella quale lavoravo esaurì le tre copie di questo volume in altrettanti giorni. (Ottimo per una casa indipendente.) Ovviamente il libro riesce a riempire una nicchia. Ho sperimentato io stesso il massaggio del muscolo trapezio durante una delle mie frequenti emicranie e ne ho tratto sollievo. Alcune delle teorie descritte in questo libro sono assurde: nonostante ciò le tecniche elencate (fra cui il massaggio delle scapole con un pennello, la "callistenia facciale" e l'agopressione) sono ottime per allontanare il mal di testa."***
***Candida Kutz***

HEY, THERE! HOW'D IT GO?
OH, JUST FINE. I'LL START FRIDAY, FOR A WEEK.
THAT ENCLOSED STAGE THING ISN'T AS BAD AS I THOUGHT.
WHY ON EARTH DID THEY DO THAT, ANYWAY?
DIDN'T I EXPLAIN? THAT'S HOW THEY DODGED THAT NEW RULING ABOUT NUDE DANCING.
SEEMS LIKE A PRETTY NEAT TRICK.

***Omaha The Cat Dancer***
***"Fumetti di animali per adulti. Le storie di vita quotidiana di Omaha e dei suoi amici hippie. Divertente e spesso erotico."***
***Richard Kadrey***

Menu

Lefthander's Catalog

LEFTY

These unbreakable metal scissors are made with comfortable cushion grip for maximum control. The blunt edge makes them ideal for preschool and lower elementary grades.

#205 4-inch Blunt-Edged Classroom Scissors.......$2.25
#206 5-inch Standard School Scissors.......$2.50

3 of 3

***Catalogo per Mancini***
***"Ecco qui una piccola selezione di oggetti di uso comune progettati per i mancini, alcuni dei quali anche per ambidestri. Avete mai provato a usare delle forbici normali con la mano sinistra?"***
***Kevin Kelly***

yellow green
pink or white
twig of american crabapple
Menu
American crabapple—from A Field Guide to Edible Wild Plants
10 of 10

***Erbacce Commestibili dei Giardini Canadesi***
***"Edible Garden Weeds of Canada e Edible Wild Fruits and Nuts of Canada sono i libri più eleganti e informativi riguardanti la vegetazione spontanea commestibile. Edible native Plants of the Rocky Mountains è il migliore sulle specie del sud. Il Peterson ha una comoda appendice. Piante commestibili si trovano in campi incolti, discariche, paludi, macchie, stagni, e (come lo Haiku giapponese) solo in certe stagioni. L'identificazione rimane difficile. Il Rott approfondisce maggiormente la raccolta specializzata: buoni disegni, botanica, usi indiani, usi medicinali, raccolta, essicamento e preparazione di radici, tuberi, rizomi e cormi.***
***Peter Warshall***

Menu

In most states it is possible to have someone from the sheriff or marshal's office sent to the business of a person who owes you money to collect it from the cash on hand. . . . A deputy goes to the business one time and picks up all the money in the till. The fee for this service normally varies from $15-$50.

6 of 6

Menu

Formal dinner setting as guest approaches the table. The butter plate is optional. Glasses for four wines — sherry, white, red, and champagne — are included, as well as a water goblet.

6 of 7

**Guida alle Piccole Dispute Legali**

*"È un libro superbo, senza difetti! Nessuna piccola azienda dovrebbe esserne senza. Se vi piace citare in tribunale altra gente e società, lo troverete persino utile."*

**Michael Philips**

**Il Libro Completo dell'Etichetta di Amy Vanderbilt**

*"Ero solita pensare che essere educati equivalesse ad essere legati; che l'etichetta fosse una malattia. Ora vedo che ogni forma di disciplina è molto migliore che la sua assenza, ed è una forma di rispetto del prossimo pari ad una meditazione quotidiana. Tutto quel che bisogna fare è seguire un centinaio di semplici suggerimenti. La loro essenza è la considerazione degli altri, sia che si manifesti come tatto, rapidità nel ringraziare le persone, sufficiente organizzazione per non confondere il prossimo o fare una adeguata presentazione."*

**Stephanie Mills**

Menu

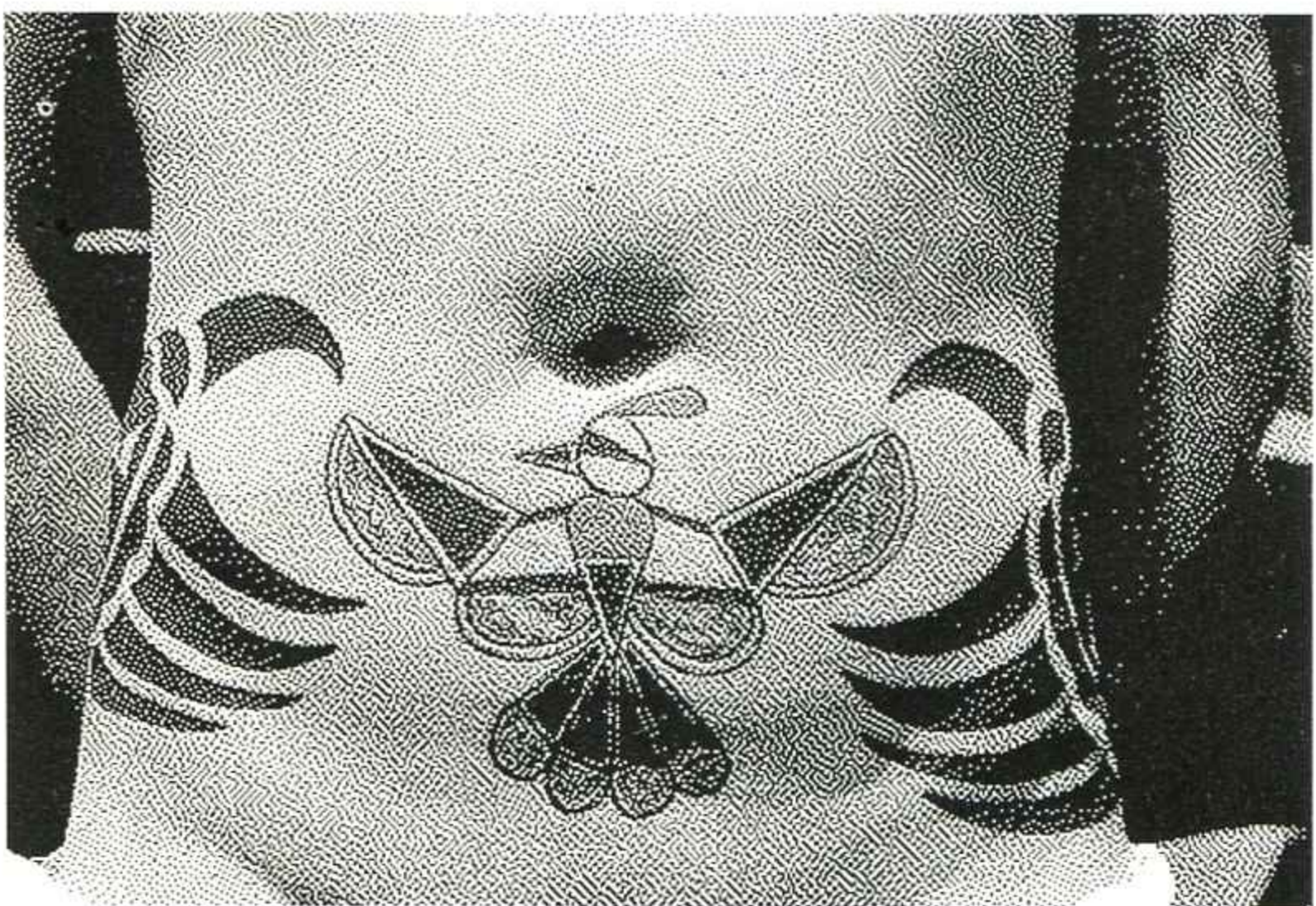
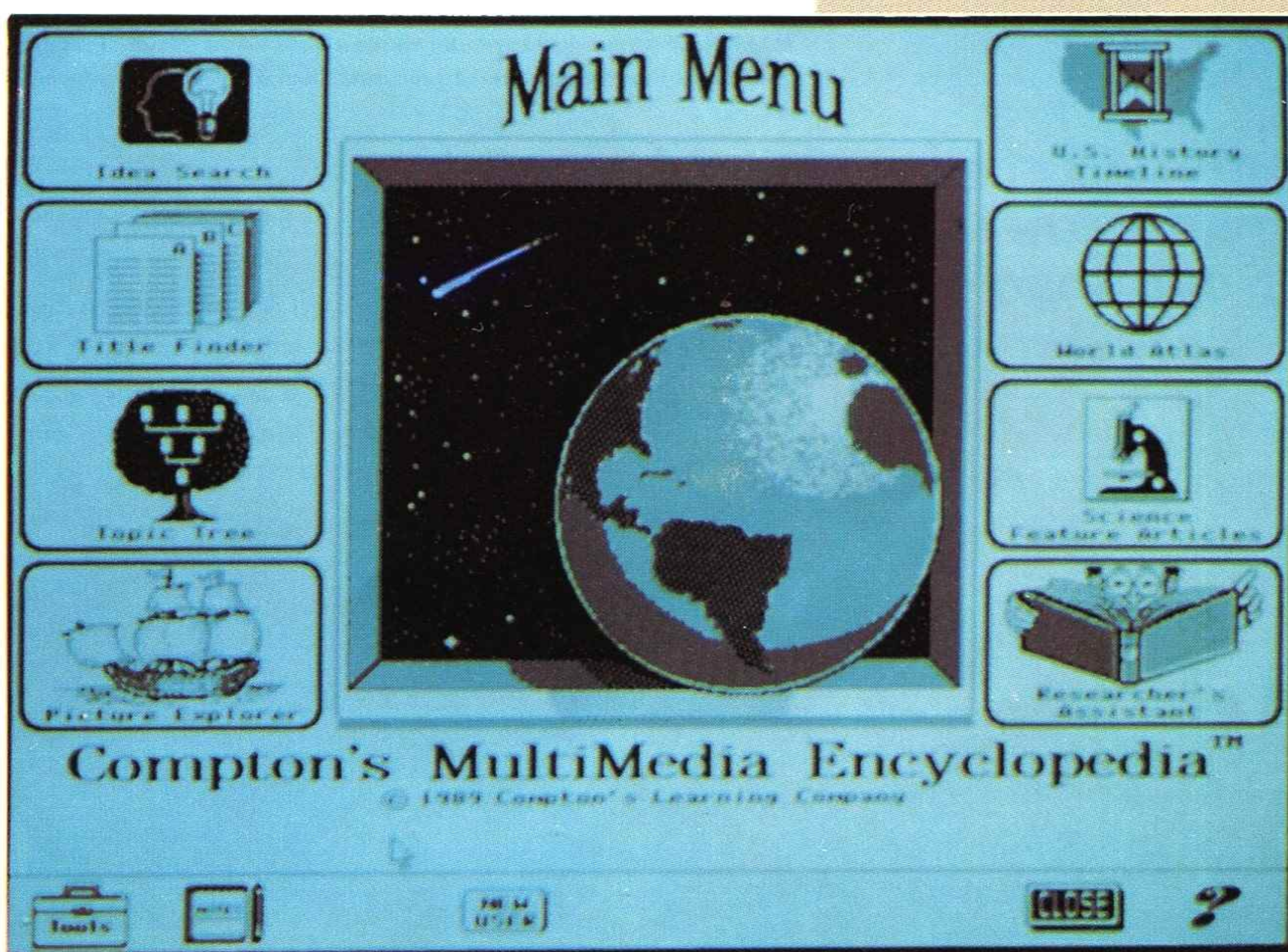
Rincon-Vitova Insectaries

Fly parasite stinging housefly pupae. In a few weeks, a new parasite will hatch and there will be one less housefly in the world!

6 of 6

**Insettario Rincon-Vitova**

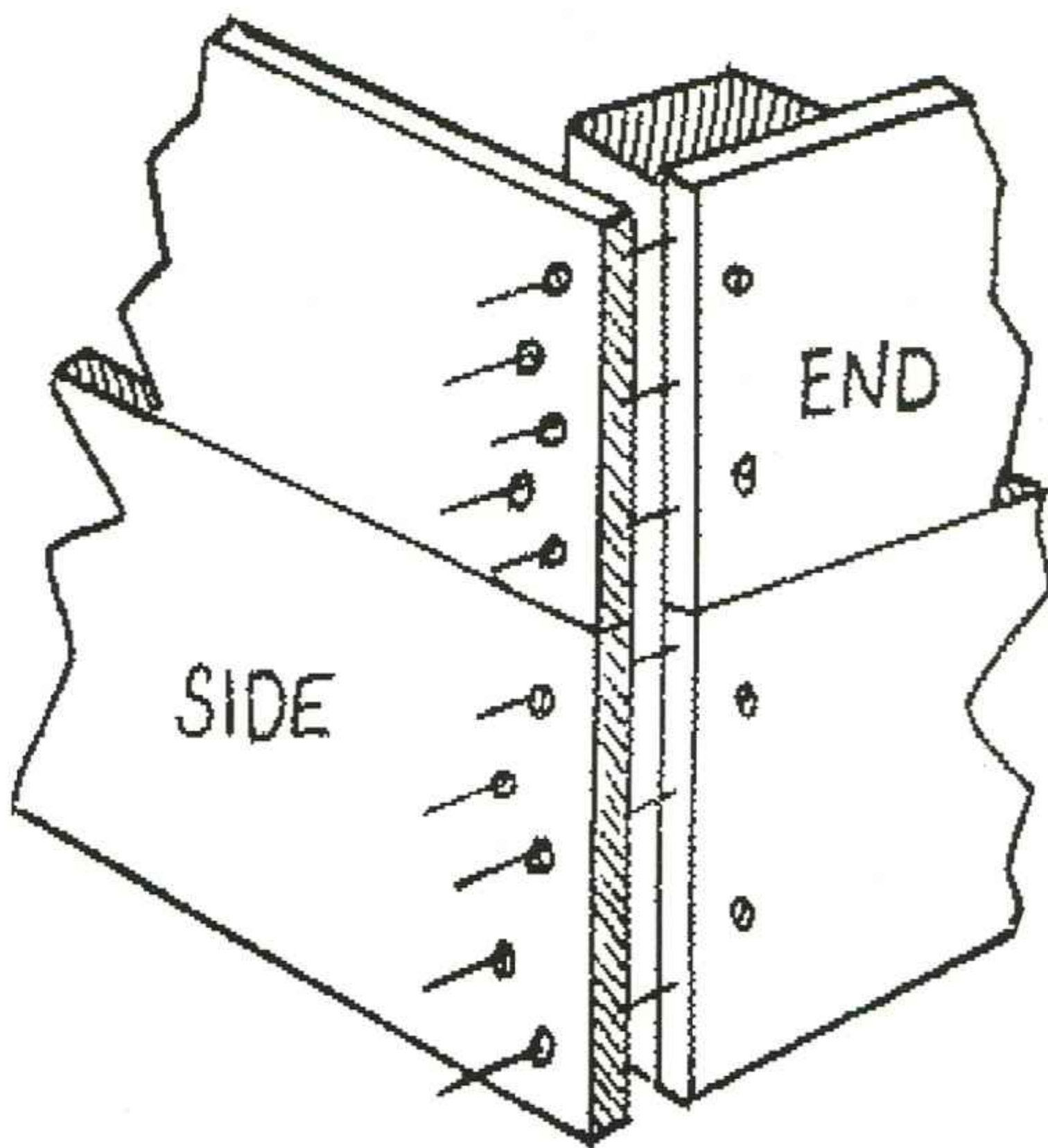
*"Insetti acquistabili per posta che mangiano altri insetti. Si chiamano insetti benefici, e le coccinelle sono fra i più conosciuti. Sono in vendita anche insetti per controllare gli afidi, le mosche delle serre, e persino un parassita che attacca le comuni mosche e che vive nel letame. Rincon-Vitova è il più antico e grande insettario del mondo."*

**Richard Nilsen**

**Tatuaggi: Pigmenti dell'Immaginazione**

*"I tatuaggi che risalgono lungo la schiena, le gambe e le braccia, o che si arrotolano in qualche piccola curva della pelle: draghi, aquile, gatti, uomini in costumi esotici e un sacco di altri motivi ci osservano dalle pagine del libro di fotografie di Chris Wroblewski. È trattata l'arte dei tatuaggi americana e inglese, con esempi degli oltraggiosi lavori astratti degli anni '70 e '80. Non molte ancore e "Amo la Mamma", in parole povere. È una divertente presentazione visuale ai simboli multiculturali dei tatuaggi moderni e dei vari personaggi che li portano."*

**Jeanne Carstensen**

END

SIDE

**Come Costruirsi la Propria Bara**

*"Istruzioni semplici da seguire su come realizzare il proprio sarcofago in legno di pino. Aiuta i vostri cari a combattere gli alti costi della morte.*

**Mark Faigenbaum**

SPECIALE

## PRESTO DALLA COMPTON...

Mentre andavamo in stampa, nel drive del nostro PC è arrivato un dischetto dimostrativo della *Compton's Multi-Media Encyclopaedia*. Speriamo di recensirne una versione completa in un prossimo numero di K...

Picture Explorer

Picture Search

Picture Finder

Picture Tour

Click the way you want to look at pictures.

Main Menu

Idea Search

Title Finder

Topic Tree

Picture Explorer

U.S. History Timeline

World Atlas

Science Feature Articles

Researcher's Assistant

Compton's MultiMedia Encyclopedia™

© 1989 Compton's Learning Company

Tools

CLOSE

The Trifid nebula is a cloud of glowing gas and dark streaks of dust. It is in the constellation Sagittarius.

U.S. Naval Observatory

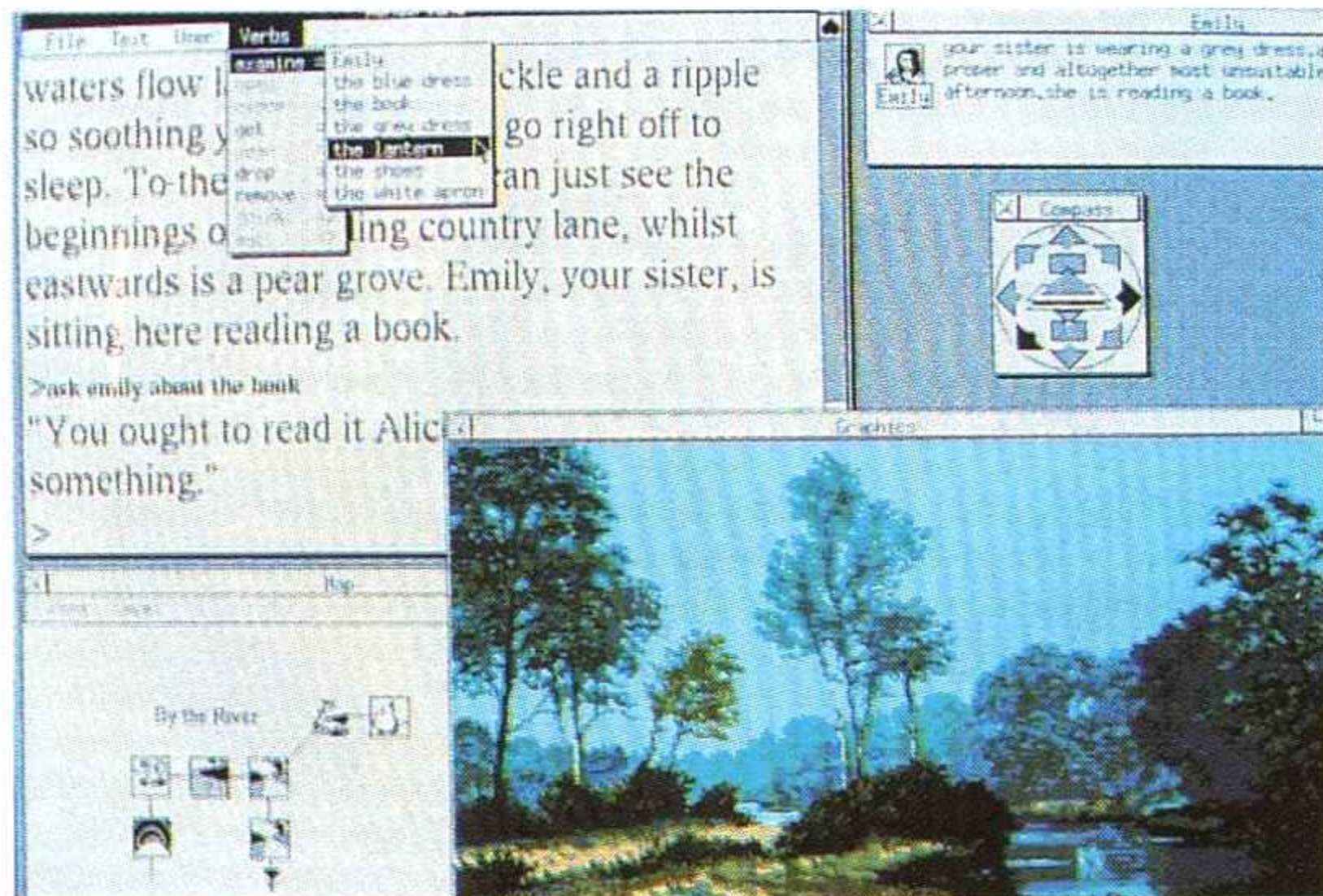
MOVE CAPTION

CLOSE

***The Whole Earth Catalog* è distribuito dalla PiSoft**

**Per informazioni: PiSoft via del Chiesino, 8 56025 Pontedera (Pi) tel 0587/213640**

# Wonderland!

La MAGNETIC SCROLLS presenta l'ultimo sistema di gioco multi-finestre. Aprirà forse una nuova era di giochi intelligenti?

Magnetic Windows offre un'interfaccia utente molto flessibile. I programmatori sconvolgeranno i giocatori per un bel po'. con questo sistema..

Immaginate un sistema di giochi multi-finestra, con mouse, comandi a icone, schermate di eccezionale qualità grafica e animazione. Può essere completamente riconfigurato tanto da permettere di progettare l'ambientazione di uno scenario per *Balance of the Planet* o un'avventura dinamica tipo ICOM con sequenze arcade. È il sistema *Magnetic Windows*, che la Magnetic Scrolls e la Virgin stanno per lanciare con *Alice in Wonderland (Alice nel Paese delle Meraviglie)*.

Un attimo. Mag Scrolls: è quella delle avventure, no? E gli adventure hanno lo stesso fascino di un'interfaccia RS232 su PC, no?

Si, è proprio così. Ma ciò che è straordinario di questo gioco e del sistema *MW* è il fatto che l'interfaccia è talmente avanzata da realizzare l'impossibile e riportare in auge le avventure come in un bel sogno. Se ci si pensa un po' su, ha un senso. Ecco perché...

### IL PAESE DELLE MERAVIGLIE

Che si voglia crederlo o meno, l'inizio delle avventure e quello dei giochi da bar sono stati simili - è solo successivamente che i due generi si sono modificati. Una delle prime avventure, ad esempio, era *Hunt the Wampus*, che consisteva in un infinito girovagare attraverso un ridotto numero di locazioni. Queste andavano descritte a parole perché all'epoca le macchine non erano provviste di capacità grafiche adeguate. Questa idea base - di creare cioè uno scenario di luoghi da esplorare e ostacoli di vario genere da superare - è comune sia agli adventure tradizionali CHE ai giochi d'azione che, proprio per questo motivo, sono stati definiti in seguito "avventure dinamiche".

Nel momento in cui le avventure dinamiche hanno seriamente cominciato a sfruttare tutto il potenziale nella grafica e nel sonoro delle macchine più recenti, le avventure tradizionali hanno seguito un percorso diverso, sviluppando invece le capacità di **parsing** degli input di testo. Queste divennero sempre più efficaci, ma l'interesse verso gli adventure continuò a diminuire. Quel genere di giochi sembrava a prima vista meno interessante dei giochi d'azione, ma pochi programmatori si resero conto che era proprio il cuore delle loro creature - il parser - a fare allontanare la gente.

*"Dal punto di vista tecnico quello che abbiamo fatto è semplicemente incredibile"*
**Anita Sinclair, della Magnetic Scrolls**

Fish della MS - un'avventura grafica della "vecchia scuola"che ha reso famosa questa società. Notate le dimensioni della finestra - uno dei vantaggi di MW è la possibilità di configurare lo schermo secondo i propri gusti.

In un adventure tipico, tanto per fare un esempio, bisognava digitare le lettere E, W, S, e N. La combinazione di questo formato di comando (corrispondente a un solo tasto) con una schermata grafica per ogni locazione darà un risultato molto più vicino ad un'avventura dinamica di quanto possa esserlo un mega-super-parser capace di capire cose come "PRENDI IL CRISANTEMO ROSA E INSERISCILO NEL VASO ROTONDO" per poi rispondere "NON CAPISCO 'ROTUNDO'" perché la parola non è stata scritta correttamente. È del tutto comprensibile che la gente abbia preferito tornare al joystick.

Ma l'idea di base di creare un mondo affascinante riempendolo di sfide di ogni tipo, elementi affidati al caso e campioni resta una formula vincente. Serve soltanto il software giusto. Ed è quello che la Magnetic Scrolls offre in questo momento - un paese delle meraviglie...

### FINESTRE MAGNETICHE

*MW* è un sistema multi-finestra, guidato da mouse e dotato di menu a tendina. Tutte le finestre possono essere ridimensionate e spostate su tutto lo schermo, che viene così strutturato secondo i gusti del giocatore. Nel gioco di Alice, fra le finestre ci sono un inventario iconico, una bussola e un'altra lista a icone degli oggetti nelle vicinanze. È sempre possibile modificare formato e dimensioni delle finestre, adattandole a tutti i possibili scenari dell'azione. Le finestre sono molto di più di un pannello di visualizzazione: è possibile trascinare oggetti dentro e fuori di esse, mostrarvi animazioni e persino interagire con gli sprite contenuti cliccandoci sopra o controllandoli con un joystick. È veramente un sistema flessibilissimo.

Il nucleo di *Wonderland* è costituito dalla "Finestra della Storia", che funziona come un'adventure testuale tradizionale però molto facile da usare, con menu di comandi, caratteri ridimensionabili e ogni genere di chicche. Molti comandi possono essere attivati semplicemente cliccando su oggetti o icone, ed è evidente che non si tratta di un sistema per dattilografi!

Le finestre della grafica spuntano in varie locazioni e vengono spesso "attivate" da avvenimenti nel gioco. Esiste anche un'opzione di mappaggio automatica e un utilissimo sistema di aiuto strutturato ad albero richiamabile se si ha bisogno di consigli. Salvataggi e caricamenti operano con file dal nome definibile a piacere. E infine c'è anche una musica eccezionale - in effetti il motivo per cui la distribuzione è stata ritardata tanto è stata proprio la volontà della MS di avere una musica perfettamente adeguata - e anche questa è una gradita novità rispetto agli adventure tradizionali, generalmente muti come tombe.

*Wonderland* rispetta abbastanza fedelmente la storia di Alice. Nel prossimo numero forniremo un resoconto più dettagliato. Quello che bisogna tenere a mente comunque è che *Wonderland* non è che una parte di tutta la storia - il vero gioiello è il sistema che lo sostiene, che rappresenterà senza dubbio la forza trainante di molti futuri paesi delle meraviglie.

# Tracon and Rapcon

Air Traffic Control Simulators

MINDSCAPE INTERNATIONAL

**UN GIOCO O UNA MICIDIALE REALTA'?..**

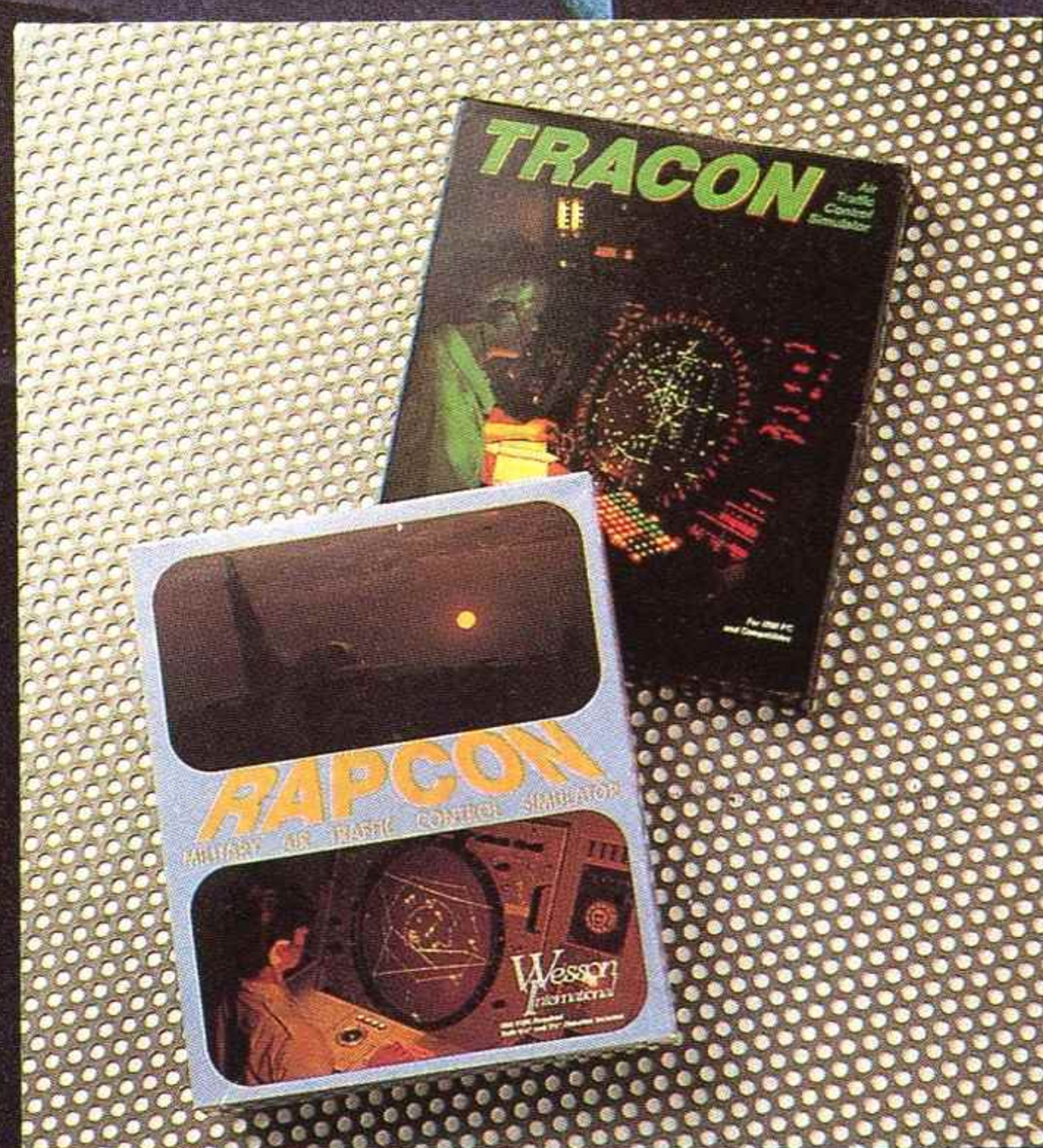
*Questi due nuovi programmi ti avvicinano ad una dimensione che solo pochi giochi per computer sono stati in grado di ricreare. Le opzioni di controllo sono molto vicine alla realtà e gli ordini impartiti, così come il loro ricevimento, sono trasmessi dal tuo altoparlante.*

RAPCON é, in tutte le sue componenti, un simulatore di controllo del traffico aereo militare. Segui i movimenti dei caccia F14 e F16 e, fra gli altri, dei bombardieri B52 e B1, ciascuno condotto ad altezze inimmaginabili. Devi impartire loro delle direttive precise in caso di peggioramento delle condizioni atmosferiche, di avaria dei motori o, addirittura, di perdita di quota. Sarai all'altezza di tutto questo?
Disponibile per IBM PC o compatibile 512K.
Compatibile con mouse Microsoft.

TRACON é un simulatore basato sui movimenti di un aereo civile. Controlli il traffico nello spazio di un 'vero' campo radar e devi misurarti con problemi di traffico diversi, dalla calma relativa della mezzanotte all'ora di punta più congestionata che si possa immaginare. Condizioni metereologiche infamanti ed errori da parte dei piloti mettono a dura prova le tue capacità. Possibilità di scelta di settori, inclusa una zona di controllo europea.
Disponibile per IBM PC o compatibile 256K.
Compatibile con mouse Microsoft. Audio-cassetta.

LEADER

TRACON

RAPCON

Wesson International

MINDSCAPE

P S

# Marchi di qualità!

**Da ora in poi, K assegnerà dei nuovi "marchi di qualità" a quei giochi che raggiungono prestazioni software eccezionali.**

**Se un gioco supera realmente le barriere in sonoro, grafica od originalità troverete l'appropriato K-marchio nella recensione. A meno che non sia veramente pessimo - nel qual caso si meriterà il K-bidone. Case di software: siete avvertite!**

K gioco K
K idea K
K grafica K
K sonoro K

**NUOVI MARCHI DI QUALITÀ**

# K-VOTO!

***Domanda:*** Questo gioco mi catturerà veramente? E per quanto?

***Risposta:*** la curva CIP – il cuore del **Sistema di Valutazione di K.**

Ciascuna recensione include una curva CIP (vedi box "Potenza della CIP") e i "Riquadri Versioni" che danno informazioni specifiche per ciascuna versione . Questi riquadri contengono voti relativi a...

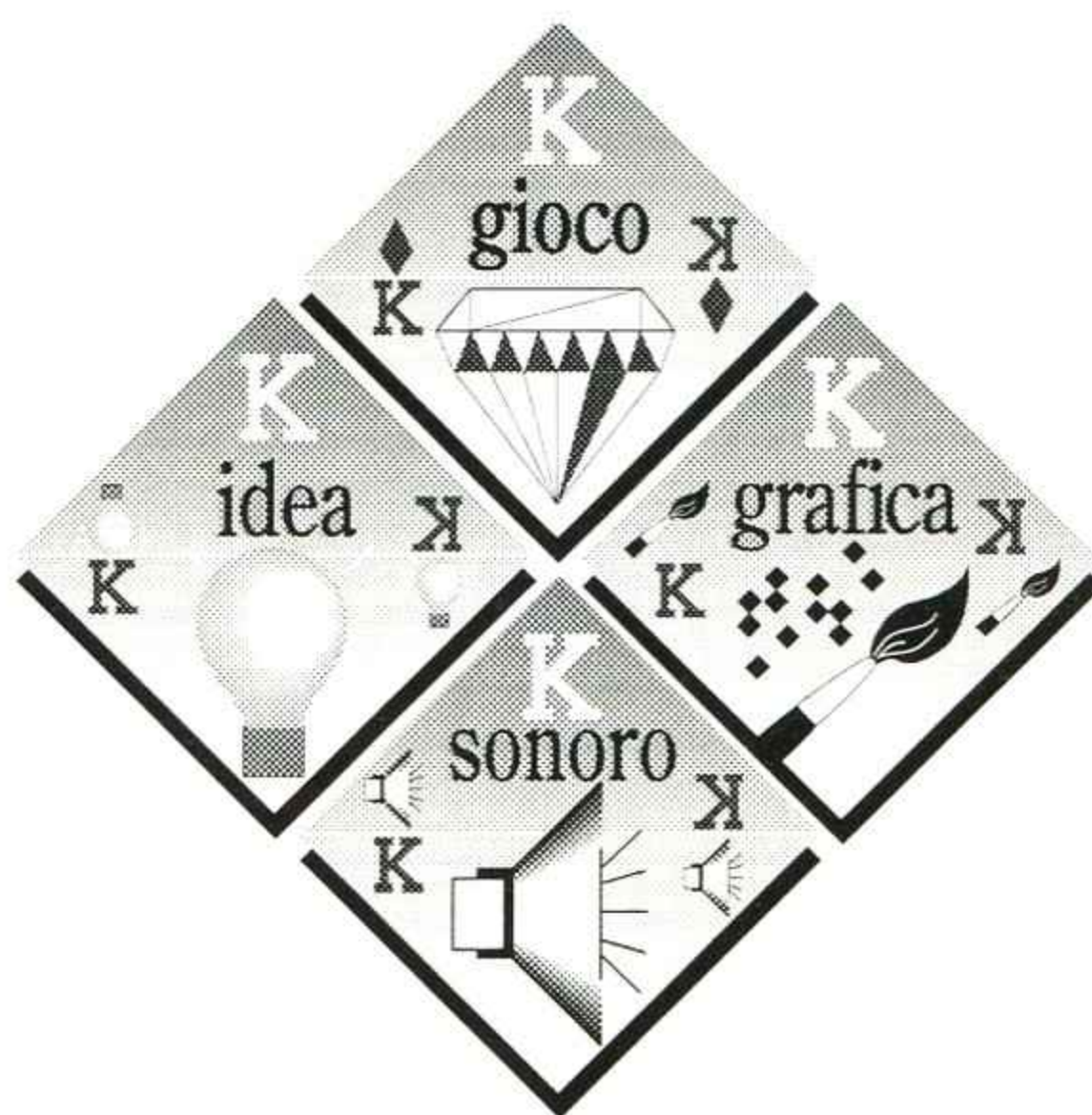
**GRAFICA**
Tutti gli aspetti grafici del gioco – tenendo in considerazione i limiti di ciascuna macchina.

**AUDIO**
Qui sono valutati la musica e gli effetti sonori. È possibile trovare un voto elevato anche per macchine limitate come lo Spectrum e il PC se vengono superati i limiti intrinsechi del computer.

**FATTORE QI**
Altrimenti detto Fattore "materia grigia". QI sta per Quoziente di Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio un gioco. Notate che i lettori di K sono generalmente considerati più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettiate.

**FATTORE K**
In pratica una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero materia grigia, ma sono notevolmente coinvolgenti. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambe le cose.

**K-VOTO**
Per ottenere un voto elevato un gioco non deve'essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e sopportare le ingiurie del tempo. Ecco una guida generale al significato dei voti:

**900+** Un classico, raccomandato senza riserve.

**800-899** Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

**700-799** Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

**600-699** La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

**500-599** Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

**400-499** Problemi di giocabilità e di programmazione lo ren dono un gioco insufficiente.

**300-399** Non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'i dea alla base del gioco stesso.

**200-299** Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabi lità pessima.

**100-199** Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

**Sotto 100** Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

**RIQUADRI VERSIONI**
Questi coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, all'audio, ai problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer, ma la versione è prevista verrà trattata in un numero successivo.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

AMIGA
5
livello interesse
0
ora giorno settimana mese anno

**Lo caricherete in continuazione. Il bello dei prodotti Cinemaware è che durano a lungo perché ogni volta sono un gioco nuovo, e ce n'è abbastanza da tenervi impegnati per un po'. Quindi il vostro interesse viene subito stimolato e prevedo che tornerete a giocarlo anche dopo un anno con una lacrima furtiva negli occhi.**

# POTENZA DELLA CIP!

**La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.**

A K sappiamo che un gioco non è un semplice **passatempo** - ma una vera e propria **esperienza** ludica. E la CIP è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò rivela molto più che il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto.

I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

# K PROMETTE CHE...

1. A differenza di altre riviste, NON recensirà giochi non terminati. Se è recensito, è identico a quello che acquisterete nei negozi . Le eccezioni sono indicate chiaramente dalla dicitura "Anteprima" a lato della pagina e non vengono valutate con il K-Voto.

2. Ciascun gioco è stato testato accuratamente. Se incappiamo in bug o altri difetti, ci rivolgiamo immediatamente alla casa di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più della semplice recensione, includendo analisi, comparazioni e informazioni tecniche.

3. Tutti i voti sono calcolati attentamente. Potete farci affidamento nel decidere al momento dell'acquisto.

**Rotox** – *è la seconda volta che questo gioco della US Gold appare nella rubirca delle recensioni. Questo perché quando arrivò in redazione non era finito e lo presentammo come anteprima per tenervi informati. Ora potete controllare il voto e il verdetto finale...*

**Oltre Shadow of The Beast** – *il seguito della Psygnosis di uno dei più venduti titoli per Amiga è uno dei giochi in anteprima di questo numero – lo recensiremo e giudicheremo quando arriverà la versione finita.*

## ...CONTINUANO LE NUOVE VERSIONI

*Powerdrome* per PC, più *Cloud Kingdoms* per Amiga e *Castle Masters* per PC e Amiga, due giochi per Archimedes – ma sono tutte qui?

L'appuntamento con le NUOVE VERSIONI questo mese è a pag 70.

# KICK

## TOCCHI DI CLASSE

***KO2 apre nuovi orizzonti come gioco calcistico poiché contiene un'ampia gamma di trucchi che consentono di spiazzare il proprio avversario. Ecco alcuni esempi delle tante varianti possibili:***

- **si può determinare la distanza e la direzione delle rimesse laterali**
- **si può influenzare la direzione della palla subito dopo averla calciata**
- **si può variare distanza e direzione quando si tira un corner, stabilendo se passare corto o tirare verso l'area**
- **si possono effettuare delle sostituzioni in qualsiasi momento**
- **si possono cambiare le tattiche in qualsiasi momento della partita.**
- **ci sono tre possibilità quando si batte una punizione: passare la palla, fare finta di tirare o calciare direttamente in porta, e si può dare l'effetto al pallone influenzandone direzione per i 36 frame successivi (circa mezzo secondo).**

**La maggior parte di queste opzioni è attivabile tramite la manipolazione del joystick e del pulsante di fuoco, cosicché un l'avversario rimane sempre all'oscuro delle vostre intenzioni! Tutte queste abilità speciali complicano un po' il gioco ed è per questo che c'è un'opzione di "gioco lento", che serve proprio per "allenarsi" a perfezionarle, a meno che non vogliate zappare il campo o beccare una batosta dai vostri amici.**

**Il miracolo calcistico continua: la ANCO riprende la formula vincente di Kick Off e ci aggiunge nuove rivoluzionarie caratteristiche. A tutto questo vanno ad aggiungersi non uno, ma DOZZINE di giochi in un sola confezione...**

Ci ho lavorato per due anni" dice Anil Gupta mentre carica *Kick Off 2*. "Volevo un gioco di calcio assolutamente completo, il *Flight Simulator III* del calcio, con il massimo grado di longevità". Quest'uomo sa il fatto suo, non c'è dubbio...

Le prime impressioni di *Kick Off 2*, completo al 95% quando l'abbiamo provato (quindi la recensione con K-voto dovrà aspettare), certamente sembrano dar ragione ai proclami di Anil. *KO2* non è uno, probabilmente neanche due, ma dozzine di giochi diversi in un package solo. Eccone il resoconto...

*Punizione: a nove metri dalla palla c'è la barriera. Solo una delle tante novità di KO2.*

Il gioco inizia proponendo nove opzioni. La prima è la Partita Secca. Questa dà la possibilità di giocare da soli o in due contro il computer, oppure uno contro uno. Sotto questo aspetto ricorda un po' *Kick Off 1*, ma le modifiche rivoluzionarie ne fanno qualcosa di assolutamente nuovo.

Innanzitutto si può selezionare una montagna di opzioni di gioco (vedi riquadri). In secondo luogo si possono caricare le squadre da *Player Manager*. Ciò presenta prospettive illimitate, consentendo di allenare una squadra per battere il computer (o i vostri amici). Terzo aspetto, ed è il più importante di tutti, *KO2* offre due differenti modi di gioco.

Il primo modo replica quello di *KO1*: auto-selezione del giocatore più vicino alla palla. La seconda possibilità è molto differente: si possono scegliere i componenti della squadra da una rosa prima di giocare e contemporaneamente nominare un membro della squadra come "giocatore attivo". In questo modo si controllerà solo quel giocatore durante la partita, quindi fate in modo che sia un attaccante

*Calcio d'inizio.*

se volete divertirvi. C'è da tener presente che in KO2 tutti i giocatori hanno delle caratteristiche specifiche, quindi potreste scoprire di aver selezionato un brocco che non sa rispettare mezzo schema di gioco. Non ha importanza, almeno la prossima volta lo sapete!

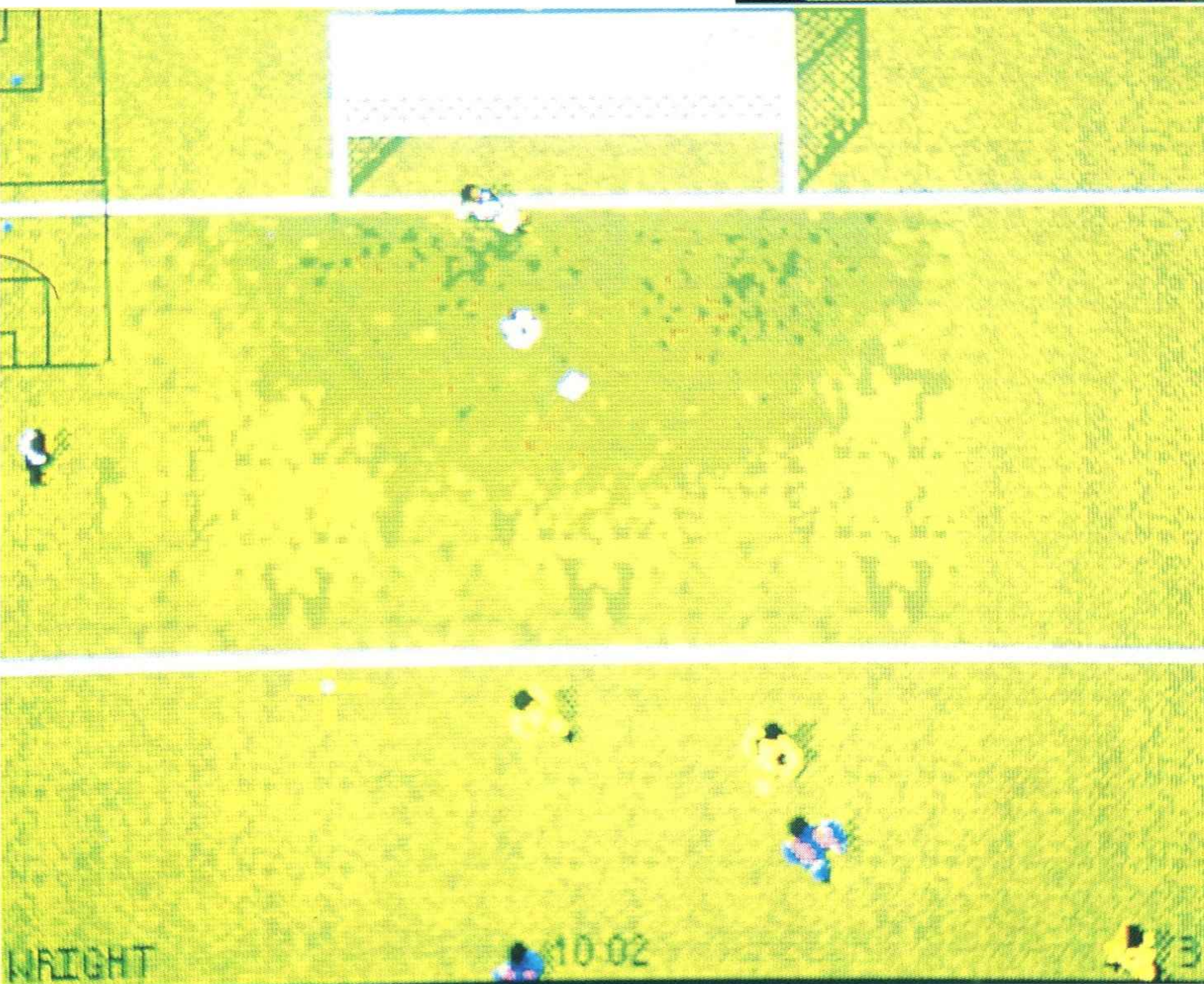
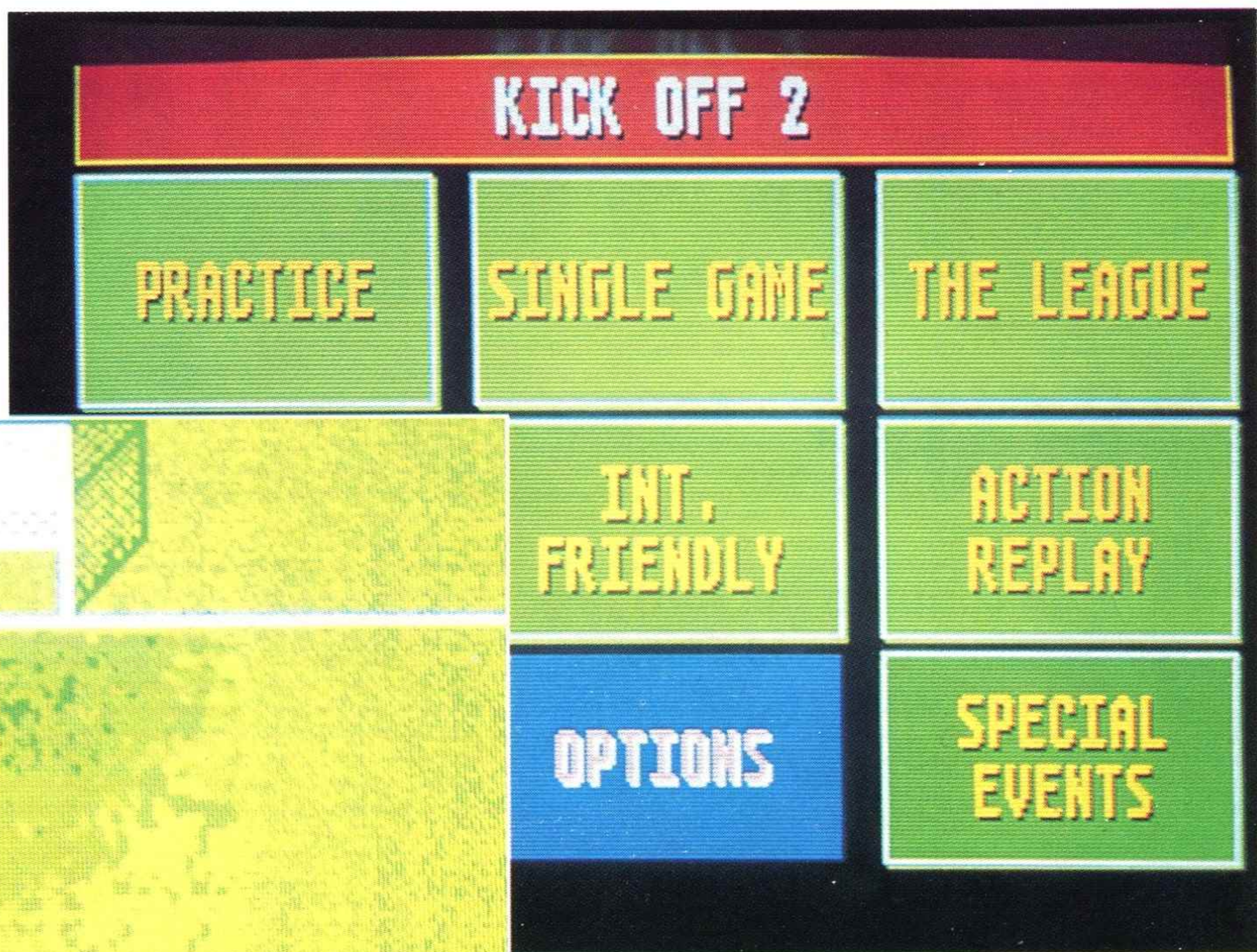
*Lo schermo delle opzioni*

### PIU' GIOCATORI

Non solo *KO2* offre un mucchio di possibilità in più rispetto a *KO1* (vedi riquadro Tocchi di Classe) ma estende il confronto sul campo a 3 e 4 giocatori, con due giocatori che si dannano per battere un'altra coppia.

*KO2* doveva originariamente incorporare un campionato a sedici squadre, ma la Anco ha rice-

# OFF 2

Un campo bagnato sull'Amiga - sembra proprio pesante, eh?!

Si può scegliere una qualsiasi combinazione di due colori per le maglie della vostra squadra.

## EVENTI SPECIALI

Se qualcuno pensa che KO2 sia fuori dal mondo, beh c'è l'opzione Eventi Speciali che lo catapulta direttamente al di là del sistema solare...

KO2 propone un'opzione unica che consente di caricare speciali data disk che saranno pubblicati dalla Anco: in Inghilterra costeranno 4.99 sterline, in Italia il prezzo non è ancora stato definito.

Avendo in mente il costo di certi data disk (Falcon, Sim City e tutto il resto), si può tranquillamente dire che è un bel colpo.

Ci saranno 5 tipi di data disk. Il primo mette a disposizione squadre già formate e pronte per giocare, che ricalcano le formazioni di famosissimi club del passato e del presente. I tifosi dell'Arsenal, ad esempio, possono richiedere un disco con tutti i giocatori che vi hanno militato dal 1967 al 1987. Quindi se voi e i vostri amici tenete a delle squadre, potete ora guidarle una contro l'altra sul campo di gioco. Sempre che la Leader prepari dei data disk di squadre italiane.

Ci sarà anche uno speciale data disk con una Lega completa con le 4 divisioni (della Lega inglese).

Di nuovo ci saranno anche dei dischi con tattiche/schemi di gioco da utilizzare durante una partita.

Infine c'è il Kick Off 2 Maths Disk. È una cosa un po' strana: questo disco userà i parametri del programma che determinano la lunghezza dei tiri e tutto il resto per proporre una serie di esercizi di matematica per cervelloni. Chissà se le scuole lo adotteranno come eserciziario.

E dulcis in fundo, abbiamo i veri dischi degli Eventi Speciali con tornei quali il Campionato del Mondo, la Coppa UEFA, ognuno completo di proprie regole.

Così, finalmente, si potrà raccogliere qualsiasi sfida calcistica che il mondo possa proporre, a casa propria.

vuto centinaia di telefonate per il fatto che una simile caratteristica sarebbe stata limitata ai computer Amiga da 1 Megabyte. Alla fine è stata mantenuta l'originaria lega a 8 squadre, ma ogni squadra può essere trapiantata direttamente da *Player Manager* (se lo si ha) e il tutto funzionerà ancora con 512K.

Inoltre, ci sarà un'incredibile opzione di replay le cui registrazioni potranno essere addirittura salvate su disco, consentendo così di costruire la propria biblioteca di "Grandi Gol" (o "gollassi", come dice José Altafini in TV)

Ooops, ci stavamo dimenticando gli Eventi Speciali. Niente paura, scoprirete tutto leggendo il pannello qui a sinistra.

Non c'è alcun dubbio: *KO2* ha le carte in regola per essere il primo simulatore calcistico totale per norme e giocabilità (c'è anche il fuorigioco!!!). Ci riserviamo di dargli un voto quando proveremo la versione definitiva, ma per quel che si è visto, *KO2* potrà puntare alla "nomination" come Gioco dell'Anno. Si tratta di aspettare un po'... ma ne varrà la pena.

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L29000d | USCITO |
| AMIGA | L29000d | USCITO |
| C64/128 | L18000c • L25000d | USCITO |
| PC | L49000d | POSSIBILE |

## OPZIONI DI GIOCO

Ecco la lista completa delle opzioni disponibili alla partenza:

- Partita Secca
- Allenamento
- Campionato
- Coppa
- Amichevole Internazionale
- Eventi Speciali (vedi apposito riquadro)
- Design Kit
- Moviola
- Opzioni di Gioco

L'ultima opzione è davvero completa. Tanto per cominciare, sull'Amiga ci sono quattro differenti tipi di campo, a partire dal normale per passare al bagnato e pesante fino al terreno molle. Si può scegliere la durata della partita da un'ampia gamma, dai 2*2 minuti ai 2*20 minuti (i 45 minuti sono spariti). Si può decidere se giocare o meno i Tempi Supplementari. Si può anche scegliere l'opzione di Doppio Effetto che consente di controllare il pallone per un secondo dopo averlo calciato. Si può modificare il livello di abilità a scelta tra Internazionale, Serie A e Serie C1 e potete rallentare la velocità del gioco al 50% o addirittura al 25% per provare le abilità speciali (fondamentale per i principianti).

La rosa dei giocatori. Si scelgono i giocatori titolari e se si vuole anche quello che sarà il giocatore attivo durante la partita.

# BEAST DUE E OLTRE...

**Non contenti del loro predominio nella tecnologia del software, quelli della PSYGNOSIS si preparano a dare nuova vitalità agli schemi di gioco con una serie di scenari complessi e altamente originali. K è andato sino a Liverpool per scoprire di cosa si tratta...**

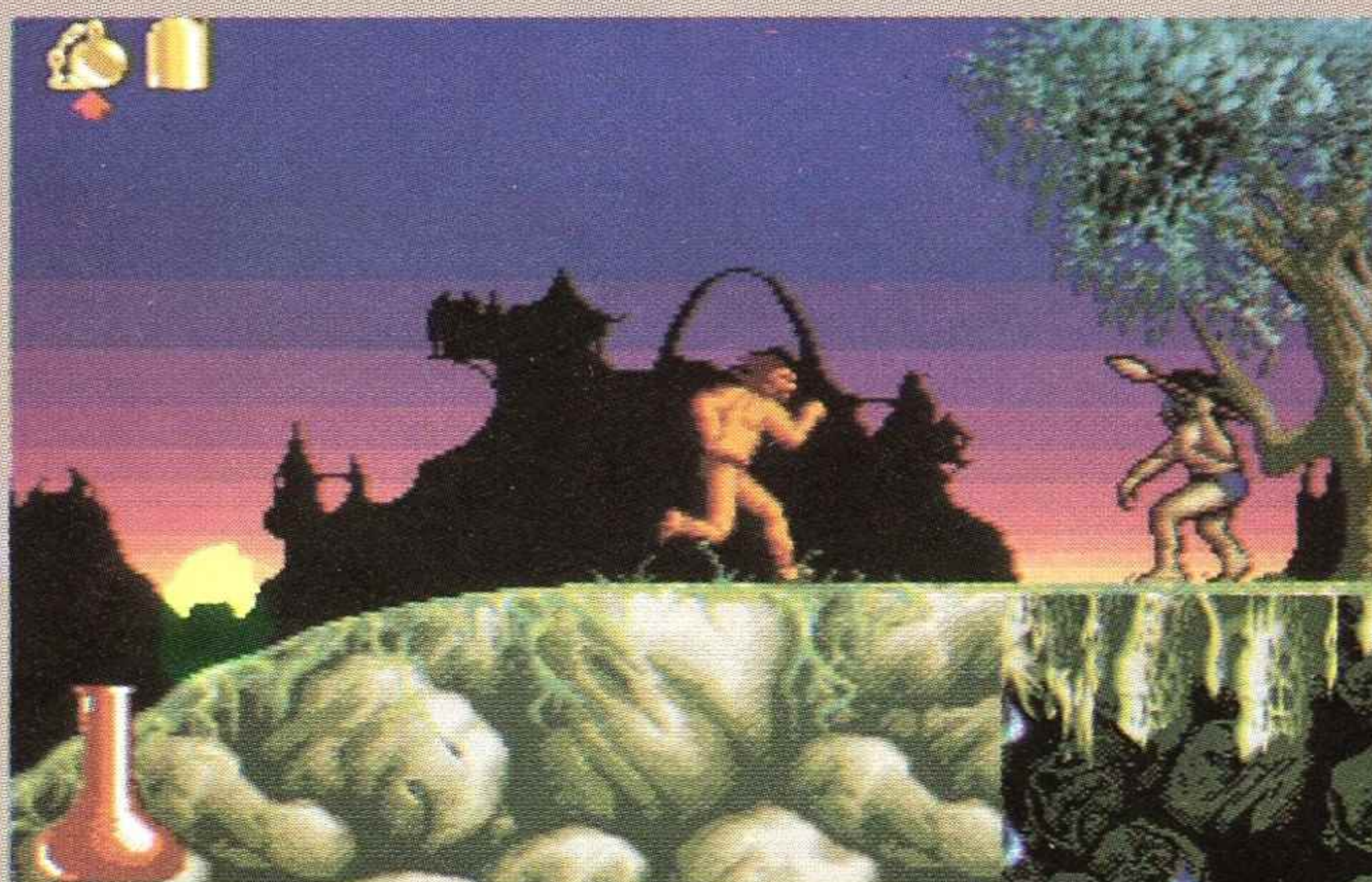
*Shadow of the Beast* è stato uno dei giochi più venduti per Amiga grazie alla superba grafica e al geniale sfruttamento delle effettive capacità della macchina. Ma è quello che si aspetta sempre dalla Psygnosis - un livello tecnico secondo a nessuno. Quello che invece non ci si potrebbe sempre aspettare è uno schema di gioco veramente originale - o almeno questa era la nostra opinione prima della recente visita alla sede di Liverpool.

Qui sta per avvenire una piccola rivoluzione. Non contenti della loro fama di esperti di programmazione, quelli della Psygnosis stanno investendo un sacco di tempo e denaro nel migliorare lo spessore dei loro giochi. Il primo a beneficiare di questo sforzo sarà *Beast Two* (titolo provvisorio) che riprende lo scenario del best-seller Psygnosis e lo riempie di nuove caratteristiche di gioco.

*Beast Two* conserverà lo scorrimento parallattico e il punto di vista laterale, ma insaporirà il tutto con oggetti e armi e - cosa davvero straordinaria per un gioco di questo genere - con la possibilità di interazione limitata, seppur limitata, con altri personaggi.

Viaggiando per i vari livelli di un ambiente ostile, si scopriranno situazioni dalle quali non si può uscire senza aiuti esterni. Ad un certo punto, per esempio, si viene sopraffatti dal nemico e trascinati in prigione. Qui si andrà a far compagnia a un altro sventurato, e solo instaurando una (limitata) conversazione si potrà ottenere l'informazione necessaria alla fuga.

Nell'affrontare gli ostacoli bisognerà usare il cervello molto più che nella prima avventura adoperando fra le altre cose un inventario degli oggetti. Il prezzo da pagare per queste migliorie? Un minor numero di dettagli nello sprite principale. Ma una bestia può sopportare anche questo, no?

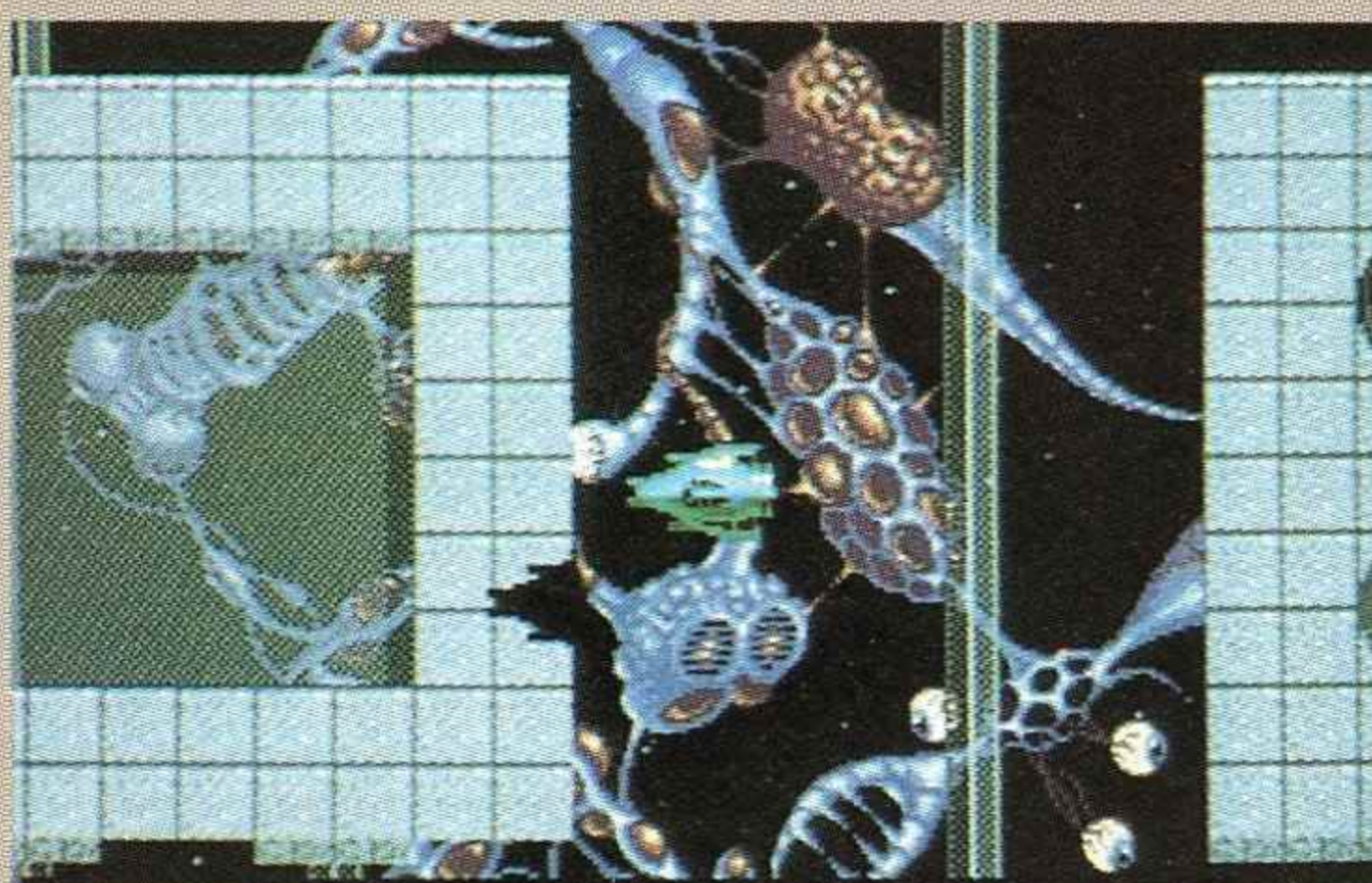
**Beast 2:** *Arrampicarsi su quella catena potrebbe essere fatale - forse è il momento di cercare una cavia da far salire prima di voi!*

**Beast 2:** *Innegabilmente Beastiale, ma nasconde caratteristiche tutte nuove.*

**Beast 2:** *Tante armi differenti, ognuna con i suoi particolari pregi e difetti...*

**Beast 2:** *I messaggi testuali appaiono alla base dello schermo. Ora siete in prigione e dovete trovare il modo di aggirare quella guardia.*

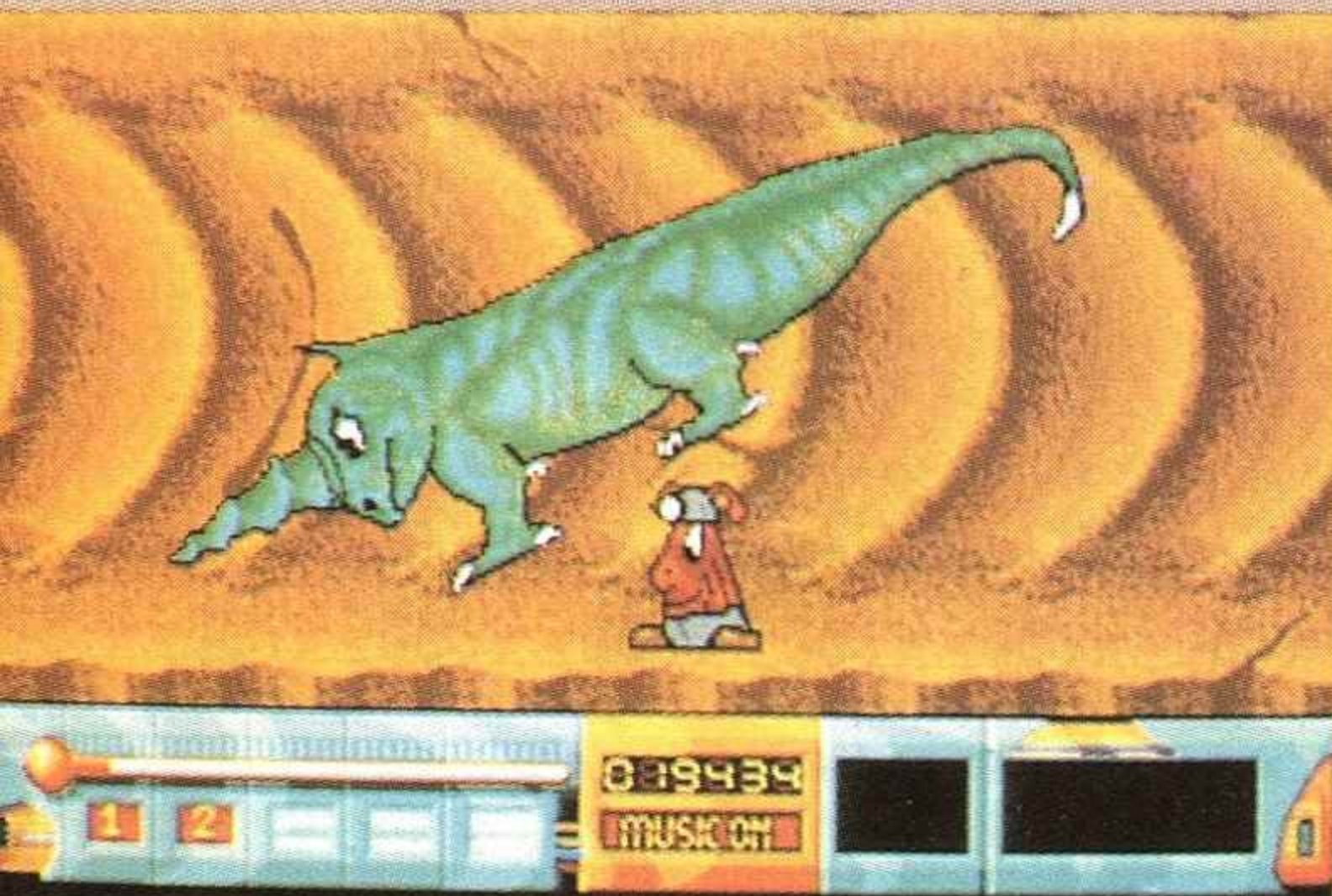
*Awesome: Il gioco propone differenti punti di vista mentre si combatte all'interno di un sistema planetario; le rotte si programmano con uno speciale computer che calcola orbite e distanze.*

*Awesome: Uno dei simpatici vicini alieni. Da eliminare.*

*Awesome: Una volta atterrati su un pianeta si può programmare il viaggio e comprare armi extra.*

*Awesome: vista dall'alto poco prima di atterrare nella stazione spaziale.*

*Dr. Mallet (altro nome provvisorio: Cutiepoo) propone il più incredibile e irrequieto gruppo di "teneroni" che si sia mai visto. Qui si sono ritirati in cima alle scale a piangere la sorte del loro compagno che sta per essere spiaccicato dal terribile Dr. Mallet. I Cutiepoo possono essere tratti in salvo suonando una tromba.*

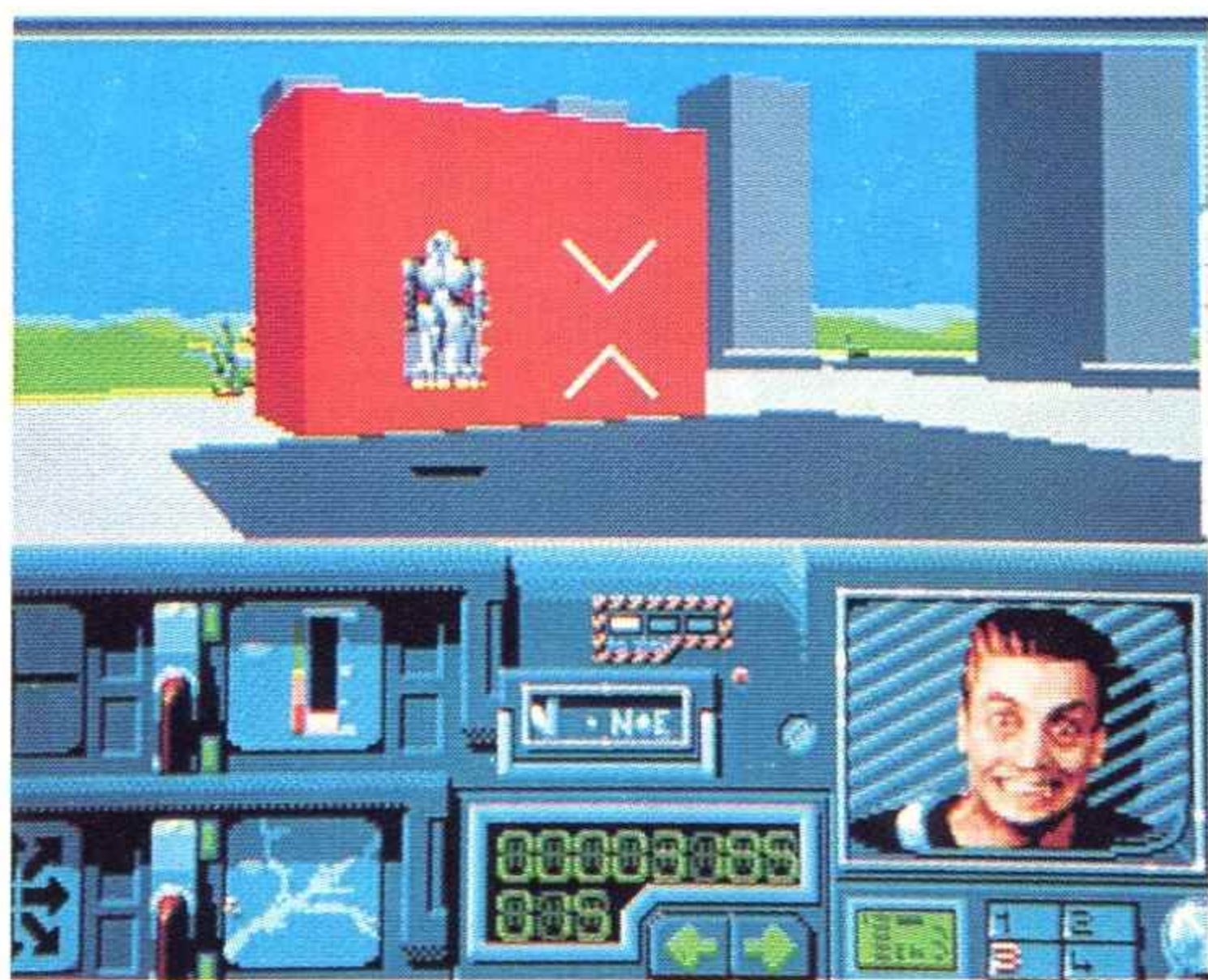
The Killing Game Show: *Questo gioco sfrutta l'idea dell'acqua che sale (cosa vista in vari giochi attraverso gli anni - nessuno ricorda Spannerman sul Lynx? Un grande gioco). Qui si deve guidare un robot saltatore e scalatore all'interno di un labirinto risolvendo i rompicapo e distruggendo i nemici. Stupendamente giocabile e quasi certamente destinato a essere uno dei grossi successi di quest'anno.*

The Killing Game Show: *Lo schema di gioco prevede lo scambio costante di armi e oggetti per superare gli ostacoli. Questi vanno affrontati in un certo ordine e, come aiuto, il gioco propone una possibilità di "moviola totale" che mostra le giuste sequenze dell'intera partita.*

Puggsy: *Questo gioco potrebbe essere il primo di una serie perché la Psygnosis ha fatto di Puggsy la propria mascotte. Puggsy apparirà in giochi simili a Cosmic Osmo, con numerose schermate e uno schema di gioco semplice ma tortuoso - l'ideale per i CD-ROM. Qui Puggsy ha qualche problema con una bestiaccia sotterranea.*

Nel frattempo, la Psygnosis sta lavorando a tutta una serie di nuovi progetti fra i quali *The Killing Game Show,* che secondo il nostro umile parere è uno dei più divertenti giochi d'azione che si siano visti da un pezzo. Guardate foto e commenti di queste pagine. Poi c'è *Dr. Mallet.* Le parole non bastano per descriverlo - con una simile originalità e stranezza ci viene in mente soltanto *Caesar the Cat* della Mirrorsoft. È l'ultimo genere di gioco che ci si aspetterebbe dalla Psygnosis, ma dopo un più approfondito esame lo si scopre molto più ingegnoso di quel che sembra a prima vista. I grandi sprite e il semplice meccanismo ne fanno un prodotto che sarebbe tranquillamente convertibile su console o su CD, eccellente per i più giovani quanto per gli appassionati di giochi carini.

Poi c'era *Tempus,* del quale non abbiamo fotografie. Peccato, perché potrebbe diventare un'altro megagioco, quando uscirà verso la fine dell'anno. La principale caratteristica del gioco è la combinazione di tre tipi di gestione grafica all'interno dello stesso scenario. Abbiamo una visuale in soggettiva, uno scrolling laterale "alla *Beast*" e persino una sezione "d'interni" come in *Dungeon Master.* Ogni tipo di gestione grafica offre un differente stile di gioco, per cui ci saranno esplorazioni in prima persona, battaglie in stile *Beast* e rompicapo da risolvere nel profondo delle segrete. Mica male, ragazzi.

In queste pagine si possono vedere quali altre meraviglie ci siamo trovati di fronte in quel di Liverpool. Qualsiasi cosa sia successa alla Psygnosis, ne è venuta fuori una rivoluzione nel loro approccio al gioco elettronico. Se si prova a combinare questa nuova energia con una già consolidata esperienza tecnica, il risultato è qualcosa di veramente speciale.

Walker - *un altro classico scenario di David Jones, quello di* Blood Money *e* Menace. *In questo sparatutto incontriamo un robot combattente stupendamente animato che avanza in un panorama di morte e distruzione sparando con il cannone rotante montato al posto della testa. È bellissimo e potrebbe diventare facilmente un nuovo successo per la Psygnosis e il team di* Blood Money.

Robbie il robot cerca vendetta

A chi somiglia l'individuo dello schermo?

# RESOLUTION

## La MILLENIUM irrompe nel ventunesimo secolo

Los Envegas, 2038. Un fiume di dati e droghe scorre nelle strade della città. Il crimine è al potere. I guerrieri hanno completato la devastazione, il governo non ha peso. C'è un'ultima speranza: rispondere al fuoco col fuoco. Utilizzare i criminali già processati contro i criminali in attività. La Soluzione 101 (che si legge come la bibita, NdR). Un provvedimento per il futuro, una chance di libertà.

Soluzione 101, sottosezione (a): "Con la presente si stabilisce che, con effetto dal 19 Gennaio 2038, qualsiasi trasgressore incarcerato all'interno di una prigione di Stato o appartenente alla Federazione degli Stati Uniti di Nuova America che desideri ricevere la grazia dal Governo per qualsiasi crimine passato per il quale sia stato giudicato colpevole, può ricevere la grazia attraverso l'espletamento del Mandato di Eliminazione quale Sceriffo di Stato. Tali Mandati varranno soltanto per l'eliminazione dei più pericolosi criminali degli Stati Uniti di Nuova America."

K gioco K

Mi chiamano il Crociato. Incarcerato per una sciocchezza - avevo spappolato la milza del mio socio con una 9mm automatica - ora l'espletamento del Mandato di Eliminazione mi procurerà l'amnistia. Ho sentito il sapore della libertà: ne ero proprio assetato.

Freddo e spietato, ho subito terminato due grossi spacciatori - Toby Komazuki nell'Eastside e Johnny Psyclops nei Southern Boulevards. Ora giravo per il West Side nel mio veicolo a cuscino d'aria Theta 4000 per cercare e distruggere. Il mio obiettivo, Lord Camamile, si occupava di preparati genetici. I padroni della Osaka biotech avevano creato codici subcellulari per trasformare in tempo reale i legami del DNA.

La mia Theta 4000 era equipaggiata con molti extra. Il Dipartimento della Difesa ha ingiunto che i veicoli vengano attrezzati con un dispositivo di offesa. Ogni cittadino deve essere nella possibilità di difendersi per la strada. Grazie alle sovvenzioni del governo le auto-macgun di Classe Uno sono ora disponibili per tutti. Se hai la tecnologia, hai tutto. Il mio tutto era un Gruppo Booster al Kevluminio Nucleocatalizzato Supercaricato per il motore turbojet - 3600 cavalli-vapore mi fanno arrivare a 200km/h in meno di cinque secondi per una velocità finale in volo leggero di 650km/h.

La copertura radar è fornita dal Mabel 367 Quartile della Blade Industries. Auto-macgun di Classe Tre, cannone a getto verticale di Classe Due, lanciamissili a ricerca di Classe Uno. Identificazione automatica del bersaglio, munizioni illimitate. Nessun problema di risparmio, silicio a volontà.

Girando un angolo, la strumentazione si accese. I display presero vita tra mille rumori elettronici. La spia di avvertimento di Percorso Completo mi lampeggiò davanti agli occhi. Mi precipitai sullo spacciatore di droga. Classica reazione, errore classico. I robo-cecchini erano già appostati.

Ero ancora vivo, ma avevo subito seri danni. L'armatura in lana di vetro con sottostrato in membrana sensibile al danneggiamento era ridotta a un quarto. Il mio gioiello stava per distruggersi. E stavo cercando, a 650km/h di velocità, il nerissimo barattolo della "Morte". Reazione evasiva di emergenza. Sobbalzo, lampeggio, niente.

Il mio credito presso l'Assicurazione Internazionale del Veicolo era a livello zero. Un'ultima possibilità. 5000 dollari neo-americani mi avrebbero rifornito del migliore scassaprogrammi in circolazione, capace di aumentare il mio credito nel database dell'assicurazione. ...Il problema era che non avevo 5000 dollari.

Mi svegliai in ospedale, non potevo muovermi. Mi avevano fatto qualcosa. Da qualche parte un vecchio riccone stava camminando col mio giovane, inutile cuore. Ero fuori gioco. Il ritorno nel Penitenziario di Stato sarebbe stato duro.

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L29000d | USCITO |
| AMIGA | L29000d | USCITO |
| IBM PC | L29000d | IMMINENTE |

Non sono previste altre versioni

### ATARI ST

**_Resolution 101_ è veloce, ha la rapidità che volevamo. Una città poligonale popolata di sprite in volo è puro divertimento. L'atmosfera avrebbe potuto essere migliore con una gamma di colori meno sgargiante e sprite con un disegno più originale - i brillanti colori principali, i dischi volanti e i "robbie robot" non sono molto da ventunesimo secolo. Ma se questo si può dimenticare, l'inconsistente sonoro no. Colonna sonora-spazzatura, fugaci effetti di rumore bianco.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 9 | FATTORE QI | 7 |
| AUDIO | 1 | FATTORE K | 8 |

K VOTO 917

### CURVA INTERESSE PREVISTO

livello interesse 5 – 0; ST; ora, giorno, settimana, mese, anno

**Aggressivo, acchiappante, vivace, subdolo, estatico, frenetico, sgargiante, omicida, istintivo, sobbalzante, tagliente, letale, maniaco, nuovo, ossessivo, psicologico, veloce, inflessibile, impressionante, vibrante, eterodosso, virulento, selvaggio, a luci rosse, rapido e furioso. In altre parole, _Resolution 101_ è il massimo dello stimolo, un gioco per intelligenze artificiali. Comprarlo è diventarlo.**

### UN GIOCO DA INCUBO

**"_Resolution 101_ è stato un incubo dall'inizio alla fine," dice il suo creatore Paul Carruthers della Astral Software. "Riuscire a unire i palazzi in 3D col terreno e fare espandere e contrarre gli sprite in tempo reale è parecchio difficile". Sono stati necessari nove mesi per sviluppare il gioco, e Carruthers ha scritto sia la versione per Amiga che quella per ST di _101_ per la Millennium. Questo programmatore ventottenne nato a Nottingham in passato ha creato megasuccessi come _XOR_ e _Archipelagos_. "Tutti rimangono affascinati dalla velocità di _101_, ma sarebbe stato bello inserirvi uno schema di gioco più complesso e dettagliato. Ad esempio, la possibilità di esplorare l'interno di ogni palazzo. Mi sono ispirato più al codice di Archipelagos che alla tematica cyberpunk - quella è essenzialmente una caratteristica commerciale."**

**E cos'è che Carruther detesta nell'industria dei videogiochi? "Il numero sempre crescente dei giochi su licenza, un tipico esempio di speculazione. Le cose diventano sempre più burocratizzate. Ciò che serve più di ogni altra cosa sono idee originali. La ragione per cui scrivo giochi è che così ho una possibilità di sfruttare il mio talento creativo. Posso materializzare l'astrazione, e questa è una cosa impossibile con i prodotti su licenza."**

**Il prossimo gioco di Carruthers sarà una simulazione sportiva che sfrutti le routine di _101_. _Stormball_ (questo il titolo provvisorio) sarà pronto per i primi mesi del '91. Nel frattempo, Carruthers continuerà a guardare il suo genere di film preferito - le pessime, volgarissime commedie inglesi.**

La mappa del campo di gioco prima di una partita.

Un momento della partita: il gol è molto vicino...

# PROJECTYLE

## La ELECTRONIC ARTS ritorna al futuro con una seconda simulazione sportiva futuristica.

"Buonasera, spettatori di Rai 18. Il vostro corrispondente Oloap Itnailgap vi dà il benvenuto alla finale del XIV campionato interplanetario di *Projectyle,* che sta per svolgersi sul nuovo satellite artificiale orbitante attorno a Giove. Quest'anno per la prima volta partecipano anche le colonie esterne, quindi spiegheremo in breve per i nuovi olo-utenti come si svolge una partita di *Projectyle.*

Un incontro di *Projectyle* vede tre squadre di cinque giocatori ciascuna battersi in un campo formato da cinque diverse Zone disposte a croce. Queste si differenziano in Centrale da cui si possono raggiungere le altre quattro, di Difesa dove è situata la propria porta, le due di Attacco dove si trovano le porte degli avversari, e Frenetica, in cui ci sono le porte di tutte e tre le squadre. In ciascuna zona è presente un componente di ogni squadra che deve difendere la propria porta dagli assalti degli avversari o attaccare, strappando la palla al difensore e all'altro attaccante nel tentativo di segnare un punto. Nella Zona Frenetica, ogni uomo deve invece difendere e attaccare contemporaneamente. Ma vedo che sta iniziando la partita: a te la linea, Ordnassela..."

"Grazie, Oloap. Qui Ordnassela Onaid, che sta trasmettendo dallo studio posto sopra il campo. Grazie alle nostre ARAG-camere (A Ricerca Automatica di Giocatore) potremo seguire la finale tra i Vectors, i Devils, e i Manic Moose da vicino. Ricordiamo che il nostro sponsor K, la cyber-rivista per il divertimento elettronico, vi augura buona visione.

Le tre squadre sono già schierate per lo spintone d'inizio. I tre giocatori della Zona Centrale stanno aspettando il segnale che darà il via alla partita più importante della 2387esima rotazione terrestre. Eccolo! sono partiti! Il giocatore dei Vectors carica furiosamente dall'alto, posizione privilegiata, essendo in casa. Ma il Devils riesce con una finta a sinistra a prendergli la palla e a lanciarla verso l'angolo in alto a destra. I giocatori si avventano sulla palla ma l'uomo dei Devils, dimostrando nuovamente di essere un vero asso in questo gioco, si blocca di colpo; gli altri due cozzano tra loro spingendo la palla verso il centro, dove l'aspettava il loro avversario che con tutta tranquillità la spedisce nella Zona di Difesa dei Manic Moose. A te la linea, Oibaf... "

"Qui Oibaf Issor. Il terzo Vectors riesce a precedere gli altri e sembra già pronto per ricevere la sfera, ma la palla arriva con un'angolatura inaspettata verso il basso e gli sfugge clamorosamente. L'atleta dei Maniac Moose riesce a ottenere il controllo della palla, anche se il Vectors gli è subito addosso. Il duello è molto aspro: sembra che il Vectors riesca a tirare verso la porta, ma il difensore sbarra la strada alla palla con un abile movimento, spedendola di nuovo verso il centro dove il Devils, di cui c'eravamo quasi dimenticati, è riuscito grazie al suo radar a prevenire l'antagonista tirando la palla verso il basso. Si sentono quasi gli insulti che il Vectors gli lancia, anche se riesco solo a intuire il significato osceno di tutte quelle consonanti messe in fila. Ecco che si prepara a lanciare, ma... che succede? Ha abbandonato la palla! Il Vectors approfitta dell'azione, cercando di lanciare la sfera... ma rallenta e... si ferma! Ah, il Devils avendo notato uno di quei bonus distribuiti a caso nelle Zone lo ha raccolto senza indugio, trattandosi del paralizzatore di avversari, e quindi si avvicina alla palla, tira... GOAL!!! A due secondi dalla fine del primo set i Devils passano in vantaggio segnando nella Zona di Difesa dei Maniac Moose. Adesso dovremmo rivedere il Replay di questa fantastica azione... No, purtroppo la regia mi fa segno con uno dei suoi tentacoli che si può vedere solo la fotografia dell'attaccante dei Devils, Kobold, prima dell'intervallo tra i due set; ricordiamo che la visione della foto è consigliata per i suoi contenuti solo a un pubblico adulto..."

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L49000d | USCITO |
| AMIGA | L49000d | USCITO |
| IBM PC | prezzo nc | POSSIBILE |
| Non sono previste altre versioni | | |

**AMIGA**

**La grafica di Projectyle è molto curata dal menu iniziale al gioco stesso soprattutto nei dettagli, come l'animazione dei giocatori, la deformazione della palla o le schede dei giocatori. Inoltre una colonna sonora composta da una decina di singoli jingle, selezionabili uno per uno, accompagna la partita rendendo l'atmosfera più piacevole.**

| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 6 |
|---|---|---|---|
| AUDIO | 8 | FATTORE K | 9 |

K VOTO **905**

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

livello interesse 5 / 0 — AMIGA — ora, giorno, settimana, mese, anno

Sicuramente impiegherete un po' di tempo prima di controllare efficacemente il giocatore, "onere" facilitato dal fatto che questi guarda sempre verso la palla. È facile accorgersi di come *Projectyle* assomigli a *Kick-Off* in quella giocabilità che lo ha reso tanto famoso: la vasta gamma di opzioni, dall'allenamento della squadra alla possibilità del torneo, rendono *Projectyle* un gioco sportivo dalla longevità praticamente infinita, che potrà essere offuscata solo da *Kick-off III*!

Battle Master™

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | USCITO |
| AMIGA | L39000d | USCITO |
| SPECTRUM | prezzo nc | USCITO |
| C64/128 | L18000c • 25000d | USCITO |
| AMSTRAD | L18000c | USCITO |
| PC | L39000d | IMMINENTE |

**AMIGA**

**Un programma d'élite, con una programmazione che fa vergognare gli altri titoli sull'argomento. Grafica meravigliosa, colonna sonora all'ultimo grido e una giocabilità che vi farà dimenticare ogni altro programma (beh, quasi...).**

| GRAFICA | 9 | FATTORE QI | 9 |
|---|---|---|---|
| AUDIO | 7 | FATTORE K | 10 |

K VOTO 955

CURVA INTERESSE PREVISTO

livello interesse: 5 – 0; AMIGA; ora, giorno, settimana, mese, anno

**I giochi di management sportivo non sono il genere di programma che fa strappare i capelli dall'eccitazione, ma fin dalle prime battute si capisce che ci si trova di fronte a un cavallo vincente. Non c'è limite alle esperienze che è possibile trarre da questo gioco, e la noia dovrà aspettare un bel pezzo prima di affacciarsi sulla scena.**

# WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

K-VOTO 955

## La GOLIATH GAMES realizza un K.O. al primo round

Siete un organizzatore di incontri pugilistici e il vostro compito è di ingaggiare aspiranti pugili (sino a un massimo di 5), allenarli e combinare i match necessari affinché essi possano tentare la scalata al titolo di campione del mondo, sia nella Federation of World Boxing che nel World International Boxing Council.

L'intero gioco è controllato via joystick o mouse e, invece di assalire il giocatore con sequenze di menu interminabili, alla Goliath hanno preferito un forte approccio visuale. Quando il giocatore si trova nel suo ufficio occupato a organizzare incontri e a trattare con le varie federazioni ha "a portata di mano" telefono, filofax e procace segretaria.

Altre ottime sequenze grafiche accompagnano le visite in palestra e in infermeria, luoghi in cui è possibile controllare lo stato di forma e di salute dei "protetti".

Una volta combinati gli incontri, è tempo di vedere i ragazzi in azione, ed è a questo punto che il gioco decolla veramente. Il combattimento non è altro che una versione migliorata di *Tracksuit Manager*. Commenti su schermo informano sull'andamento del combattimento e, nonostante questo possa apparire noioso di primo acchito, la profondità e lo spessore dei commenti coinvolgono oltre ogni dire.

Non ci sono molte altre cose da dire, se non che questo è uno dei giochi di strategia più belli e divertenti che siano mai stati pubblicati. Lo consigliamo a tutti coloro che ritengono i giochi di strategia sportiva troppo noiosi per i loro gusti.

*La vostra formosa segretaria vi porge un documento da consultare...*

**ATARI ST**

Un'eccellente conversione! La grafica è nitida e senza tremori, il gioco impegnativo ma intrigante. Un prodotto tosto e giocabile, con tutte le caratteristiche del coin-op mantenutesi intatte.

| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 4 | K-VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 7 | FATTORE K | 9 | 868 |

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L39000d | USCITO |
| ATARI ST | L39000d | USCITO |
| C64 | L18000c • L21000d | USCITO |
| Non sono previste altre versioni | | |

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

5 — 0 livello interesse; ST; ora, giorno, settimana, mese, anno

Certamente un gioco migliore di quello che ci si aspettava da una software house novellina, tanto da raccomandarlo agli amanti degli spara e fuggi. È molto impegnativo ma non impossibile, stuzzichevolmente equilibrato, da fare impazzire.

*I guardiani di fine livello sono piuttosto facili da uccidere: basta avere un po' di fegato. muoversi lentamente e continuare a scaricare proiettili. È quel che si chiama tattica!*

# TIME SOLDIERS

## La ELECTROCOIN, gigante dei coin-op, irrompe nel mercato dei computer con una conversione del suo successo da sala giochi

Le trame degli sparatutto da bar vanno e vengono, ma l'idea di lanciare gli eroi nel tunnel del tempo non muore mai. Ultimamente il termine "sparatutto" è diventato sinonimo di perdita di tempo. Ovviamente ci sono un sacco di generi più originali in circolazione, ma l'espressione "SOLO uno sparatutto" è stata usata più di una volta su certe riviste che potremmo menzionare. Ma ecco uno sparatutto che riaccende la fede nel vecchio schema della progressione verticale con scontro a fuoco.

In questo famoso gioco della SNK/Electrocoin si impersonano due ragazzi, Yohan e Ben (sebbene noi ne abbiamo visto solo uno nel gioco) che devono penetrare nella roccaforte di Gylend per recuperare gli altri "Sette Commando della Terra". Gylend li ha lanciati nel tempo, così bisogna guidare l'eroe o gli eroi attraverso differenti zone temporali per recuperarli e salvare i vari mondi. E alla fine si dovrà anche eliminare il ripugnante Gylend. Se si è abbastanza spietati, naturalmente.

La ragione per cui certi giochi sono buoni e certi sono immondizia si deve alla solita storiella della giocabilità. Per essere divertenti, bisogna bilanciare gli elementi di gioco. Questo è ciò che la Electrocoin ha fatto in questa sua prima incursione nel pazzo mondo dei giochi elettronici. Qualcosina dei coin-op la sanno e di conseguenza sanno anche se un gioco è bello o meno quando lo vedono.

Avendo avuto un certo successo in sala-giochi, *Time Soldier* era destinato alla conversione. Avrebbero potuto lanciarlo sul mercato senza preoccuparsi della qualità del gioco - tanto avrebbe venduto lo stesso - ma la qualità c'è, con un sacco di grafica ben disegnata, sonoro di atmosfera e schema di gioco da assuefazione.

Qualche problema lo si riscontra nella grafica di supporto come nel caso della tabella dei record, ma simili lacune non incidono più di tanto. E anche se non è il gioco più originale in circolazione si lascia giocare molto bene e, a parer nostro, questa è la cosa più importante.

*Più nemici si tritano, più armi si possono raccogliere. Semplice e mortale.*

### UFFICIALE: IL VIAGGIO NEL TEMPO È POSSIBILE!

I fisici teorici hanno combattuto col problema del viaggio nel tempo per parecchio, ehm... tempo. Fino a ora lo si è sempre ritenuto impossibile. Ma un recente articolo di una rivista scientifica professionale ha esposto i risultati di alcune ricerche effettuate al CalTech negli USA, che dimostra che il viaggio nel tempo è davvero possibile! Tutto quello di cui si ha bisogno è un *wormhole* nello spazio.

Un *wormhole* è un tunnel attraverso la struttura dello spazio, un passaggio che congiunge due diversi punti dell'universo, come ad esempio la Terra e Alfa Centauri. Ci entrate da un capo e PLOP! siete ad Alfa Centauri. Il bello del viaggio nel tempo è che, dicono, si possono raggiungere due differenti punti dell'universo per aver viaggiato nello spazio e altri due punti nello stesso posto per aver viaggiato nel tempo. Vale a dire, ci si potrebbe lanciare nel *wormhole* e tornare da dove si è partiti un po' di tempo prima della partenza.

La scoperta o la generazione di questi *wormhole* è un po' difficile, perché l'energia necessaria è enorme. Per esempio, per mantenere la gola di un simile tunnel aperta abbastanza da permettere il passaggio di una grande nave spaziale, ci vorrebbe una pressione pari a quella del cuore di un buco nero!

Se volete saperne di più sui wormhole e sul viaggio nel tempo, leggete (se sapete l'inglese) "Wormholes, Time Travel and Quantum Gravity" di Ian Redmount, pubblicato su New Scientist del 28 Aprile 1990.

# A.M.C.

## Entrate nel corpo dei marines astrali e distruggete gli alieni con la DINAMIC

I Portatori di Morte hanno contaminato uno dei pianeti della federazione. Chi bisogna chiamare a questo punto? Ma l'A. M. C., naturalmente! È l'unica truppa della galassia dove macho armati di bazooka partecipano come volontari a operazioni kamikaze di questo genere.

L'azione si sviluppa lungo una serie di livelli a scorrimento orizzontale, su colline e rovine, sull'orlo di pozzi senza fondo popolati da piante cannibali, fino ad arrivare al covo dei Portatori di Morte alieni.

Sparando ai baccelli che si incontrano nel corso della perlustrazione si ottengono diversi tipi di equipaggiamento - da armi a tre colpi fino alla potentissima arma a raggi TED, capace di eliminare qualsiasi nemico. Ad ogni modo, basta qualche colpo per ritrovarsi coperti dai brandelli delle forze avversarie - vermi assassini, esseri viscidi, grossi alieni di fine livello.

Dal punto di vista grafico l'aspetto è notevole; i programmatori della Creepsoft sono particolarmente fieri delle dimensioni di alcuni dei loro sprite e dell'eccezionale parallasse degli scenari. Questi due elementi aggiungono un pizzico di vivacità a uno sparatutto particolarmente banale. La difficoltà calibrata decentemente (abbastanza insolito per la Dinamic, conosciuta per i suoi giochi particolarmente difficili), la presentazione elegante e il sonoro vigoroso trasformano un prodotto relativamente comune in qualcosa che vale la pena di provare.

*Se volete girare il mondo, arruolatevi nell'A.M.C.!*

**AMIGA**

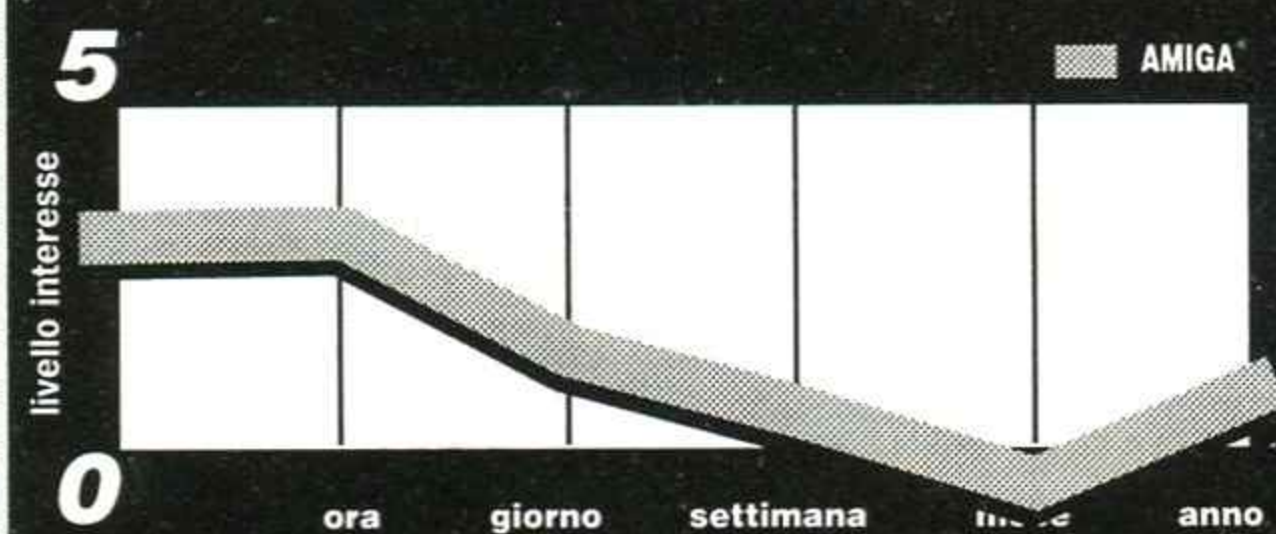
**I meriti tecnici di *A. M. C.*, con l'ampia selezione di sprite di mostri convenientemente orrendi, un elegante scorrimento orizzontale e l'aggiunta di un rimbalzo in verticale sono evidenti. Molta attenzione è stata dedicata alla grafica che è chiara, ben disegnata e con una efficacissima presentazione - lo sprite protagonista riesce persino a camminare a tempo di musica. Livelli che appaiono e scompaiono, piattaforme mobili, pozzi e mostri aggiungono un elemento in più allo stile di gioco abbastanza "normale".**

| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 5 | K VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 8 | FATTORE K | 7 | 739 |

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L25000d | USCITO |
| AMIGA | L25000d | USCITO |
| MSX | L18000c | IMMINENTE |
| C64/128 | L18000c • L18000d | USCITO |
| AMSTRAD | L18000c | IMMINENTE |

Non sono previste altre versioni

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



**Gli sparatuttto sono facili da imparare e altrettanto facili da abbandonare. Questo gioco è abbastanza coinvolgente e riesce a tenere vivo l'interesse sui tempi brevi, ma la natura ripetitiva dell'azione, unita a un sistema che fa riappparire il giocatore dall'inizio del livello indipendemente dalla vicinanza alla sua fine, fa prevedere che l'interesse non sia destinato a durare a lungo. Tuttavia la grafica molto bella e lo scorrimento parallattico sono sufficienti per tentare il giocatore a farci un giretto di tanto in tanto.**

# WIPEOUT

## Surf intergalattico con la GONZO GAMES

La Gonzo Games ha mosso i primi passi nel mondo dei giochi come Viz-Design, un team di sviluppo che per quattro anni si è occupato di conversioni e della produzione di alcuni titoli originali a 8-bit. *Wipe Out* è il loro primo titolo indipendente. Il loro attuale proposito è, secondo le parole del direttore Paul Smith, di fornire "prodotti divertenti, originali e nuovi".

*Wipe Out* si ispira al film *Tron* di Disney, nel quale due motociclette luminose correvano lungo un circuito chiuso, lasciandosi dietro una traccia solida: l'obiettivo era quello di intrappolare l'avversario nella propria scia facendo attenzione a non rimanere intrappolati.

Il gioco della Gonzo fondamentalmente segue la stessa dinamica, con la differenza che è possibile aumentare la propria velocità, saltare, fare curve morbide o violente e raccogliere delle sfere che conferiscono poteri particolari estremamente utili. Il gioco si può svolgere sia contro un avversario che nel campionato intergalattico.

Quest'ultima è una competizione che prende molto tempo: nella galassia ci sono più di 1.000 stelle, ognuna ha il proprio gruppo sportivo e ci sono ben otto razze di alieni, ognuna delle quali possiede uno stile di gioco tutto particolare. È possibile persino fare delle scommesse sulle corse - nel caso in cui si vinca, il giocatore può acquistare un nuovo veicolo o un motore turbo! L'obiettivo finale è di qualificarsi per il Torneo dei Campioni che si tiene al centro della Galassia.

*L'azione del gioco nello schermo diviso è veloce e sfrenata, anche se dal punto di vista grafico non è eccezionale. Per vincere non è sufficiente tirarsi fuori dai guai - se si vuole davvero avere successo bisogna correre dei rischi.*

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | IMMINENTE |
| AMIGA | L39000d | USCITO |
| PC | L39000d | LUGLIO |

Non sono previste altre versioni

**AMIGA**

**L'obiettivo di *Wipe Out* è semplice, ed è proprio questa qualità che lo rende così coinvolgente. La grafica non è eccezionale - un po' a scatti di tanto in tanto e non molto colorata; ma la colonna sonora di heavy-rock e la giocabilità avvincente compensano le carenze sul piano visivo. Coinvolgente anche il sistema delle società sportive - un gioco a uno o due giocatori si sarebbe rivelato ben presto noioso; con più di 1000 squadre si farà giocare per degli anni!**

| GRAFICA | 6 | FATTORE QI | 7 | K VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 8 | FATTORE K | 8 | 739 |

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



**La prima impressione non è molto positiva: il sistema 3D è un po' troppo a scatti e non si può fare altro che vagare alla cieca sperando che le cose si mettano al meglio. Una volta aggiunti i potenziamenti e dopo aver affrontato degli avversari "seri" il gioco diventa coinvolgentissimo e non lo mollerete per un pezzo sia nel gioco a due, uno contro l'altro, che nel gioco di squadra da solo.**

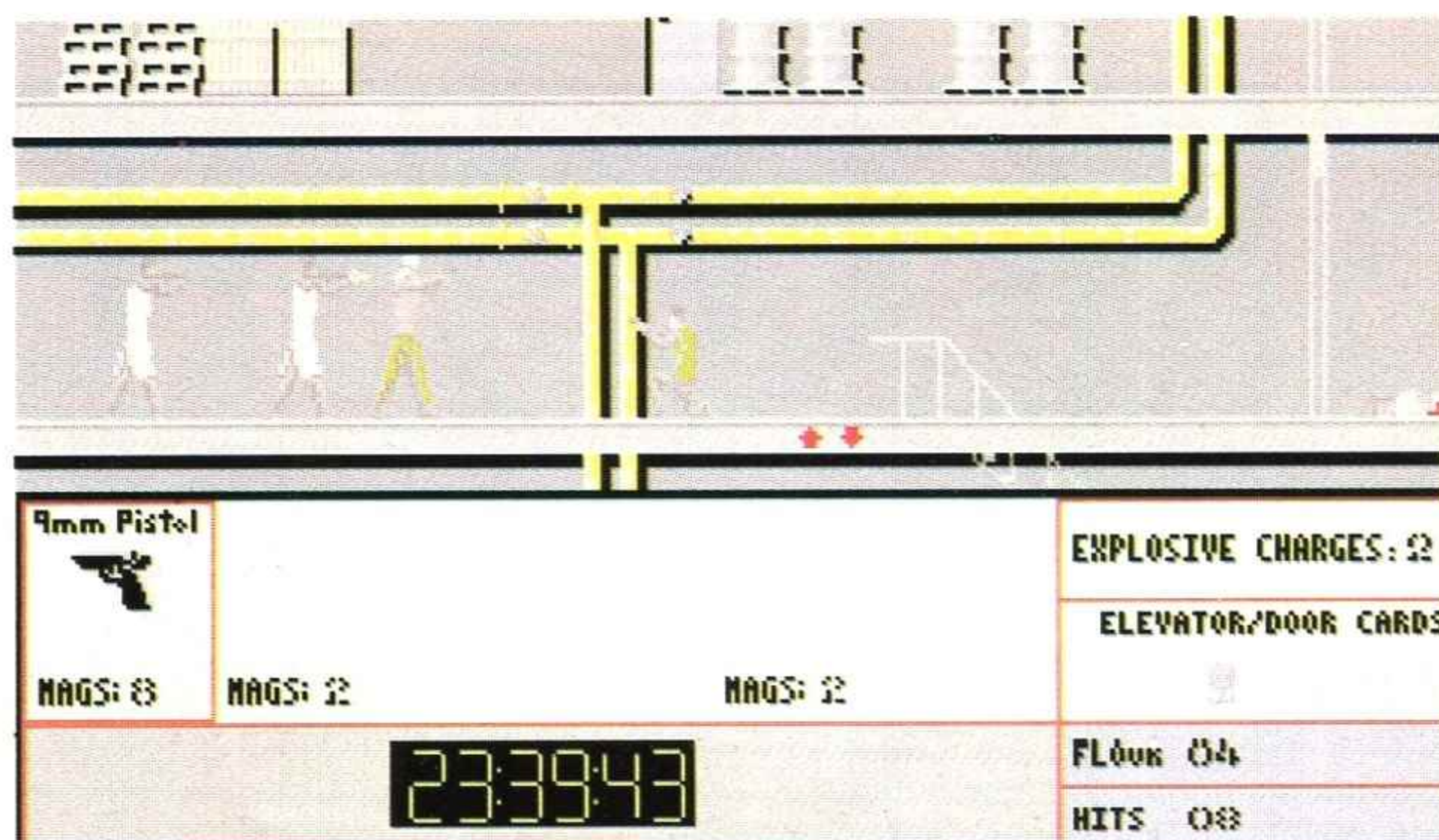
# PERSIAN GULF INFERNO



**Cercasi Rambo per missione impossibile: firmato INNERPRISE**

La vita di un supereroe non è certo tranquilla: dopo aver salvato i bagagli di un Boeing dirottato e la cagnetta della principessa di Monaco da un maniaco, adesso pretendono pure che uno si svegli alle tre del mattino, che prenda un elicottero, e che armato solo di una puerile pistola con 5 caricatori espugni una piattaforma petrolifera in mano a quei cattivoni di arabi, che per di più l'hanno minata con una bomba nucleare! In effetti, visto che le trattative per salvare gli ostaggi non sono giunte a nulla di buono, la NATO, il NORAD e il WWF hanno pensato bene di mettere insieme una squadra di duri per riconquistare la base occupata. I suoi uomini sono stati tutti ampiamente sopraffatti, tranne il super commando (che sarebbe poi il giocatore), rimasto prigioniero e senza alcun aiuto.

All'interno della base petrolifera si possono trovare cose molto utili come munizioni e armi extra, che invece di fare solo un buchino per volta nella pancia degli sprite avversari ne fanno 15 o 25, nonché alcuni ostaggi. Generalmente tutti questi bonus sono nascosti dietro porte che possono essere aperte con un pass speciale o (da buoni commando) con un bel candelotto di dinamite: quando si entra in una stanza appare una bella schermata grafica che mostra ciò che si è trovato L'eroe è visto di profilo, nello stile di *Impossible Mission*, mentre si aggira per i corridoi, si accuccia, corre, sale e scende scale, fa capriole, chiama ascensori e, naturalmente, spara. Un terzo del monitor è occupato dai classici indicatori di proiettili, danni, nemici uccisi, punteggio, tipo di pass attivo, tempo mancante all'esplosione nucleare, ecc. Nonostante questo, le somiglianze tra il famosissimo platform game e *Persian Gulf Inferno* si fermano al display grafico: quest'ultimo è, al massimo, un Reagan-game, dove bisogna sparare a destra e a manca scegliendo solo se sia meglio sbudellare gli avversari con una Uzi o piuttosto con un fucile a pompa. Mancano tutti gli elementi che fanno un gioco normale, rendendolo piuttosto un'americanata di serie B dove gli avversari sono sempre scuri e vestiti all'orientale, l'eroe bello e infallibile li stermina tutti e salva i poveri ostaggi.

9mm Pistol
MAGS: 8 MAGS: 2 MAGS: 2
EXPLOSIVE CHARGES: 2
ELEVATOR/DOOR CARDS
23:39:43
FLOOR 04
HITS 08

*Nella parte inferiore dello schermo sono indicate le armi possedute*

**AMIGA**

**Il personaggio si muove fluidamente e la grafica è ben dettagliata (se per particolari si possono intendere gli schizzi di sangue quando si colpisce un avversario), il sonoro è un cocktail di esplosioni, urla disumane (chiaramente dei nemici) e spari aventi per sfondo una musichetta "tenebrosa". Il manuale è del tutto pleonastico!**

| GRAFICA | 7 | FATTORE QI | 2 | K VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 5 | FATTORE K | 3 | 670 |

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

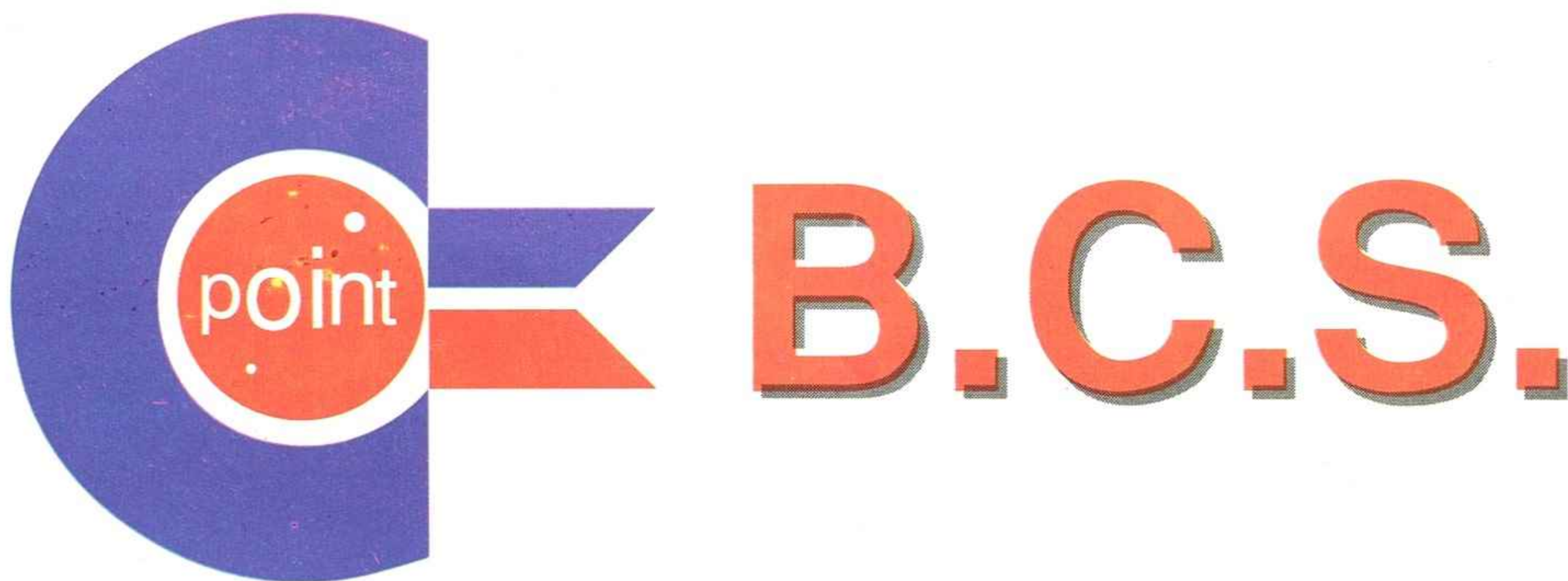
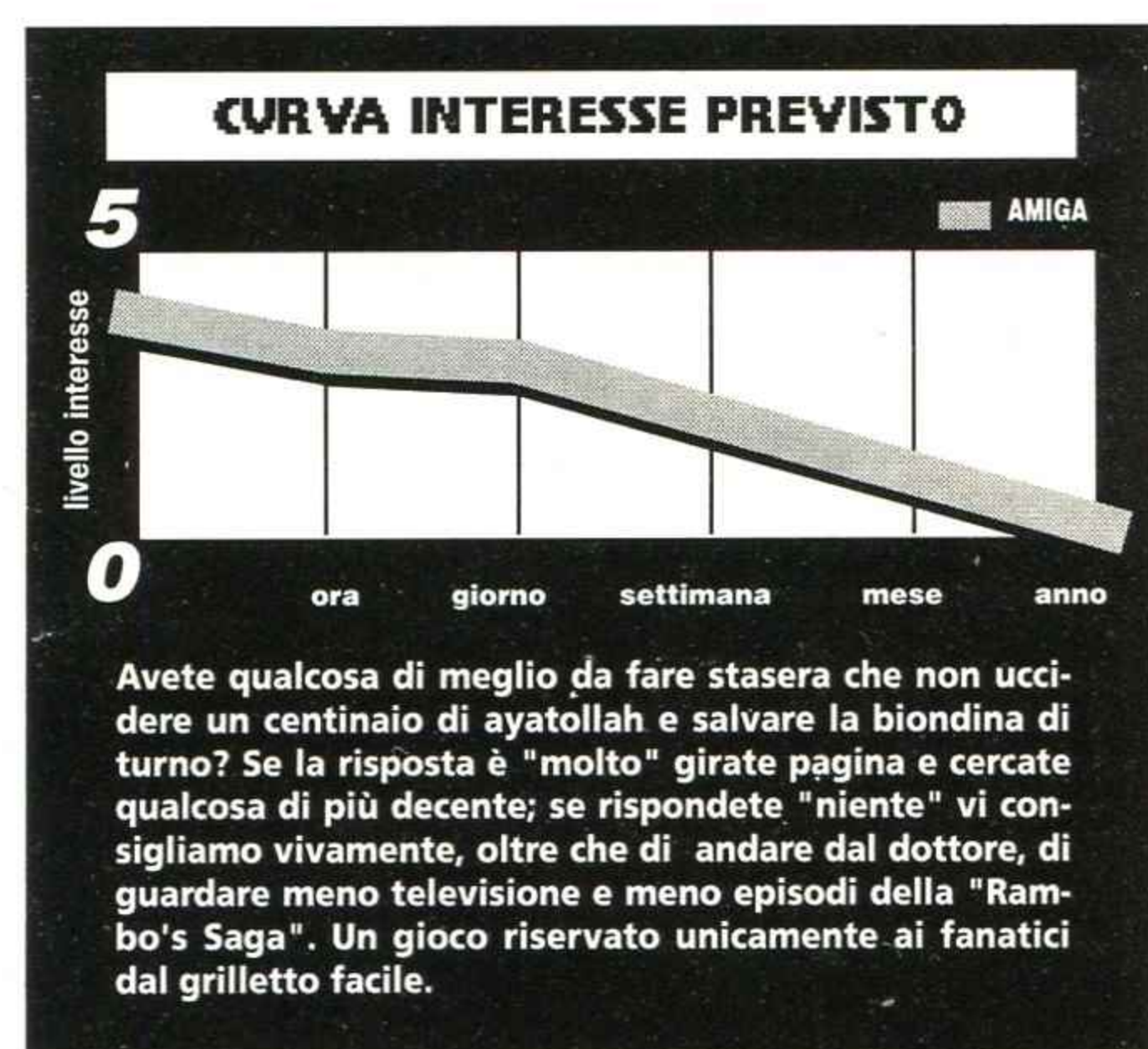
livello interesse: 5 – 0; AMIGA; ora, giorno, settimana, mese, anno

**Avete qualcosa di meglio da fare stasera che non uccidere un centinaio di ayatollah e salvare la biondina di turno? Se la risposta è "molto" girate pagina e cercate qualcosa di più decente; se rispondete "niente" vi consigliamo vivamente, oltre che di andare dal dottore, di guardare meno televisione e meno episodi della "Rambo's Saga". Un gioco riservato unicamente ai fanatici dal grilletto facile.**

## VIDEO E VIOLENZA

K desidera puntualizzare che, nonostante la qualità tecnica del programma raggiunga livelli medio-alti, le tematiche trattate farebbero meritare al programma un K-voto di circa 300.

Il problema della violenza realistica nei giochi elettronici è stato ormai trattato - e spesso a sproposito - su moltissime pubblicazioni. L'opinione di K è stata più volte ripetuta nelle pagine relative ai coin-op: i massacri sono OK, basta che non abbiano implicazioni politiche e si mantengano nei limiti del buon gusto.

Ciò che manca a *Persian Gulf Inferno* è proprio il buon gusto: potrà essere adatto ai merceneri, ma non è certo un "gioco per tutti". Tutto sommato, *Impossible Mission* non era poi tanto male...

# SIM CITY TERRAIN EDITOR

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L28000d | USCITO |
| IBM PC | L28000d | IMMINENTE |
| APPLE MAC | L28000d | IMMINENTE |

**AMIGA**

**La grafica riprende ovviamente lo stile di *Sim City*. È tutto molto colorato, anche se inevitabilmente blocchettoso e bidimensionale. Il metodo di controllo è semplice, visto che i programmatori hanno scelto di continuare ad avvalersi dell'Amiga DOS, dei menu e del mouse. Non è un brutto lavoro, solo un po' costoso.**

Disco scenario, destinato ai possessori di *Sim City.*

## L'INFOGRAMES concede il bis agli aspiranti sindaci

*Lavori in corso...*

I giochi "divini" stanno diventando sempre più popolari. Con l'avvento di macchine con ampie memorie, ottima grafica e buon sonoro è stato possibile trasformare i vecchi giochi managerial-strategici con solo testo in programmi canterini tutto-look nei quali le mosse del giocatore sono evidenziate in tutto il loro splendore grafico.

Programmi come *Sim City* e *Populous* della Bullfrog rappresentano la massima espressione di questo genere di giochi, anche se *Debut* della Incentive sembra avviato a superare entrambi ponendo il giocatore al governo di un intero pianeta.

Se qualcuno si fosse stancato di *Sim City*, la Infogrames offre ora la possibilità di riesumarlo con il *Sim City Terrain Editor*. Il programma consente di creare nuovi territori piazzando i tasselli degli alberi, dell'acqua, del terreno e così via. Si può anche stabilire l'orografia del territorio per ogni mappa.

Le città già esistenti possono essere caricate e modificate. Si possono anche smantellare tutte le costruzioni artificiali (cioè quelle realizzate dall'uomo). Se non si vuole modificare una città esistente ma si è troppo pigri per crearne una dal nulla, il programma genera un paesaggio casuale. Invece di dover piazzare per forza i tasselli, il programma genera un paesaggio verosimile con foreste, corsi d'acqua e pianure realistici.

Se si è in fase creativa si possono colorare i tasselli in una finestra che mostra una sezione ingrandita della città. Inizialmente si viene a creare un paesaggio un po' blocchettoso, ma c'è una funzione di rifinitura che smussa gli angoli retti, dando alle zone fluviali e boschive un aspetto più realistico.

Gli autori hanno anche incluso sul disco una serie di nuove città già pronte per l'uso, ma anche con questo il prezzo rimane un po' eccessivo. Dopo tutto, il disco-dati di *Populous* conteneva 500 nuovi paesaggi per molte meno lire (che erano comunque tante). Tutto sommato vale la pena dargli un'occhiata, soprattutto se si è grandi fan di *Sim City* e si sono esaurite tutte le possibilità offerte dal gioco.

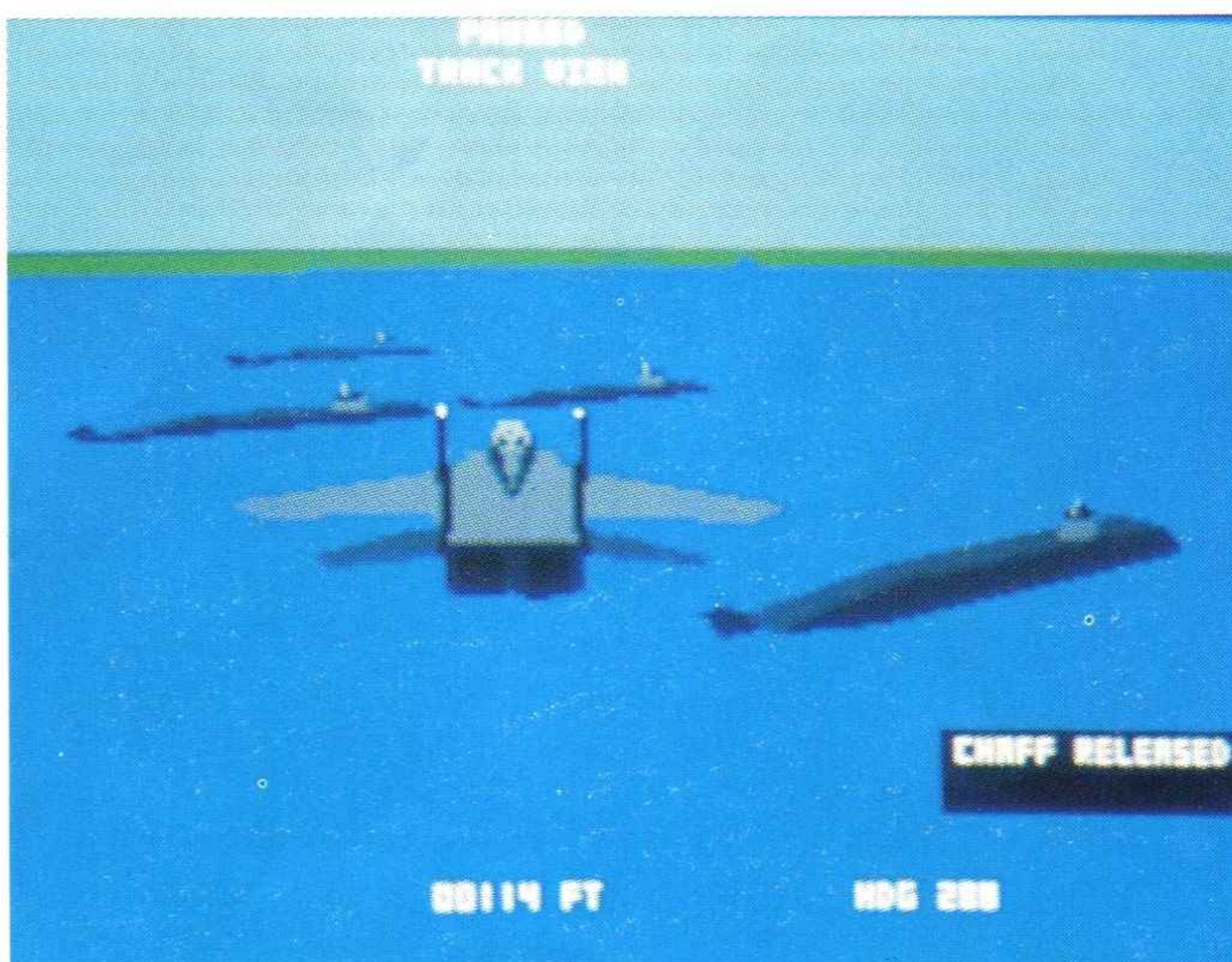
# BOMBER MISSION DISK

## L'ACTIVISION prosegue il bombardamento...

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L29000d | IMMINENTE |
| IBM PC | L29000d | IMMINENTE |
| ATARI ST | L29000d | IMMINENTE |

**AMIGA**

**Niente cambiamenti nel look - a parte i nuovi bersagli, gli scenari e le inquadrature sono rimasti gli stessi di *Bomber*. Comunque i nuovi bersagli sono un ottimo diversivo e i sottomarini tengono parecchio impegnati!**

Disco scenario, destinato ai possessori di *Bomber*.

*Mai visto niente di simile in Bomber, eh?*

Anche il *Bomber Mission Disk* segue l'attuale moda di pubblicare scenari addizionali per programmi già esistenti. Segue anche la disdicevole moda di farsi pagare lo stesso prezzo del programma originario.

Quel che si ottiene a questo prezzo sono un sacco di bersagli in più, incorporati in 16 nuove missioni (più un editor di missioni che consente al giocatore di costruirsi la sua personale). Il *BMD* sostituisce semplicemente il Disco 2 del prodotto originario.

Le intenzioni dell'Activision erano quelle di offrire ai piloti di bombardiere non solo nuove missioni ma anche una sfida più intensa, così sono state apportate varie piccole modifiche al programma che, così com'è, dovrebbe soddisfare i più duri bombaroli. Facendo un confronto col programma originale, *BMD* parte al livello di difficoltà 8 e comprende gustose novità come sottomarini, costruzioni più grandi, postazioni lanciamissili mobili e quartieri generali da polverizzare. Inoltre la funzione di individuazione del bersaglio è meno efficace, poiché si è fatto in modo che non zoomasse tanto vicino quanto faceva prima, rendendo l'attacco un po' più difficile.

Non c'è dubbio sul fatto che i fan di *Bomber* lo accoglieranno a braccia aperte ma, come per il disco scenario di *Sim City*, c'è qualche riserva riguardo al prezzo.

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Eccoli! Michelangelo, Donatello, Raphael e Leonardo - probabilmente le uniche tartarughe con nomi da pittori rinascimentali, sicuramente le uniche a nutrirsi di pizza e a combattere con armi tradizionali giapponesi.

Le Tartarughe Adolescenti Ninja Mutanti hanno cominciato la loro esistenza sotto forma di personaggi dei fumetti e sono diventate - soprattutto negli Stati Uniti - un fenomeno secondo solo alla rapida diffusione della console Nintendo. Ora che sono arrivate su home computer, cosa succederà?

Programmato e pubblicato in America dalla Ultra (e tra breve in arrivo anche qui da noi), *Ninja Turtles* è un comune gioco d'azione con una importante caratteristica: si può cambiare tartaruga in qualsiasi momento, scegliendo la migliore per superare un dato ostacolo. La cosa introduce un elemento strategico che trasforma il tutto in qualcosa di veramente speciale.

Il gioco è pure molto grande, ed è contenuto su tre dischetti per Amiga che offrono cinque livelli da attraversare per salvare la giornalista April dal crudelissimo Shredder. Strada facendo bisogna anche impadronirsi della pistola a raggi del Cattivo e usarla per ritrasformare l'amico roditore Splinter in un essere umano.

L'azione si svolge in molti ambienti, ma il gioco è soprattutto un picchiaduro fra scale e piattaforme. Ogni tartaruga ha un'arma specifica che funziona al meglio in determinate condizioni. Il Bo (bastone lungo) di Donatello, ad esempio, gli permette di attaccare a distanza quei nemici che risultano più pericolosi quando riescono ad avvicinarsi. Nemici come quelli potrebbero essere letali per Leonardo e le sue corte spade Katana, utili soprattutto per affettare i nemici volanti.

E qui entra in gioco la strategia. Per prima cosa bisogna analizzare l'avversario e scegliere l'arma più adatta ad affrontarlo. È importante fare un uso bilanciato delle proprie forze: l'energia cala rapidamente in battaglia, e l'unica cosa capace di reintegrarla è una bella pizza. Non tutte le fogne nelle quali si combatte contengono fette e tranci, però, quindi bisogna scegliere attentamente chi nutrire.

Tutto questo è reso più facile dal fatto che ogni volta che si lasciano le fogne queste si "resettano". Se c'era un pezzo di pizza in un determinato punto, tutto quel che bisogna fare è uscire, rientrare, raggiungere quel punto e farsi una scorpacciata tutte le volte che si vuole.

A questo si uniscono diverse ambientazioni all'aria aperta che, a causa delle loro dimensioni ridotte, permettono l'avvicinamento di un solo nemico per volta (che può quindi essere mandato a Pizzalandia con un paio di colpetti di Bo). Tutto sommato, il risultato è quello di un gioco sufficientemente vario e facile da mantenere alto l'interesse anche dei peggiori giocatori.

I comandi sono piuttosto semplici. Una rapida pressione del pulsante di fuoco fa saettare l'arma selezionata (se ne possono trovare alcune strada facendo). Tenendo premuto più a lungo si fa saltare l'anfibio. Le varie combinazioni del joystick permettono di eseguire salti, accosciate e attacchi a mezz'aria con la più gaia tranquillità.

Tolto il sistema multi-tartaruga non c'è assolutamente niente di nuovo in *Ninja Turtles*, ma come gioco su licenza non è davvero niente male...

*All'interno di un palazzo: bisogna saltare ed abbassarsi velocemente per prendere le casse e tirare addosso ai nemici.*

*(in alto a destra) Il pannello permette di scegliere la tartaruga - le barre sotto ogni nome indicano l'energia di ognuna. (sotto) Nelle strade - trovate una fogna e tuffatevi!*

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

5 — AMIGA — livello interesse — 0 — ora, giorno, settimana, mese, anno

Non sembra niente di speciale sino a che non ci si mette a giocare - sempre che si riesca a sopravvivere all'assurdo umorismo del manuale. Appena iniziato continua a sembrare piuttosto normale perché ha una struttura già vista. Poi si comincia a scoprire l'aspetto strategico e si rimane incollati al monitor sino a quando non si arriva in fondo...

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L59/69000d | USCITO |
| PC | L59/69000d | USCITO |
| C64/128 | L49000d | USCITO |

Solo importazione (prezzo suggerito dalla LAGO SOFTMAIL)

**AMIGA**

**Colonna sonora allegra, grafica OK e comandi semplici. È leggermente rovinato dai tempi di accesso al disco. 3 dischi pieni di nemici e di pizza.**

| GRAFICA | 7 | FATTORE QI | 4 | K-VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 6 | FATTORE K | 9 | 825 |

# ROTOX

## Il rivoluzionario gioco in Rotoscape della US GOLD che fa girare la testa.

A sentire i progettisti di *Rotox*, nel futuro lo spazio deborderà di strane strutture fluttuanti. Non solo: orde di alieni invasori si impadroniranno di queste strutture fluttuanti. Quindi, è tempo di infilarsi la tuta a pressione e tuffarsi nel vuoto. Nel gioco si guida una sofisticata creazione cibernetica fatta apposta per liberare queste contorte strutture dai parassiti alieni. Per farlo bisogna liberare un piano alla volta. Ogni piano è diviso in nove sezioni non collegate l'una l'altra. L'idea è quella di liberare una sezione per poterla collegare con la successiva. Una volta che tutte le nove sezioni sono state collegate e liberate, si viene catapultati nel piano successivo.

K gioco K

Liberare una sezione significa uccidere i cattivi che la infestano, quali gli enormi serpenti spaziali che devono essere distrutti un anello alla volta o i veicoli robotizzati che, colpiti, liberano una mezza dozzina di mosche spaziali, raccogliendo allo stesso tempo tutti gli oggetti che si riesce a trovare, come missili a ricerca di calore o zaini a razzo.

**AMIGA**

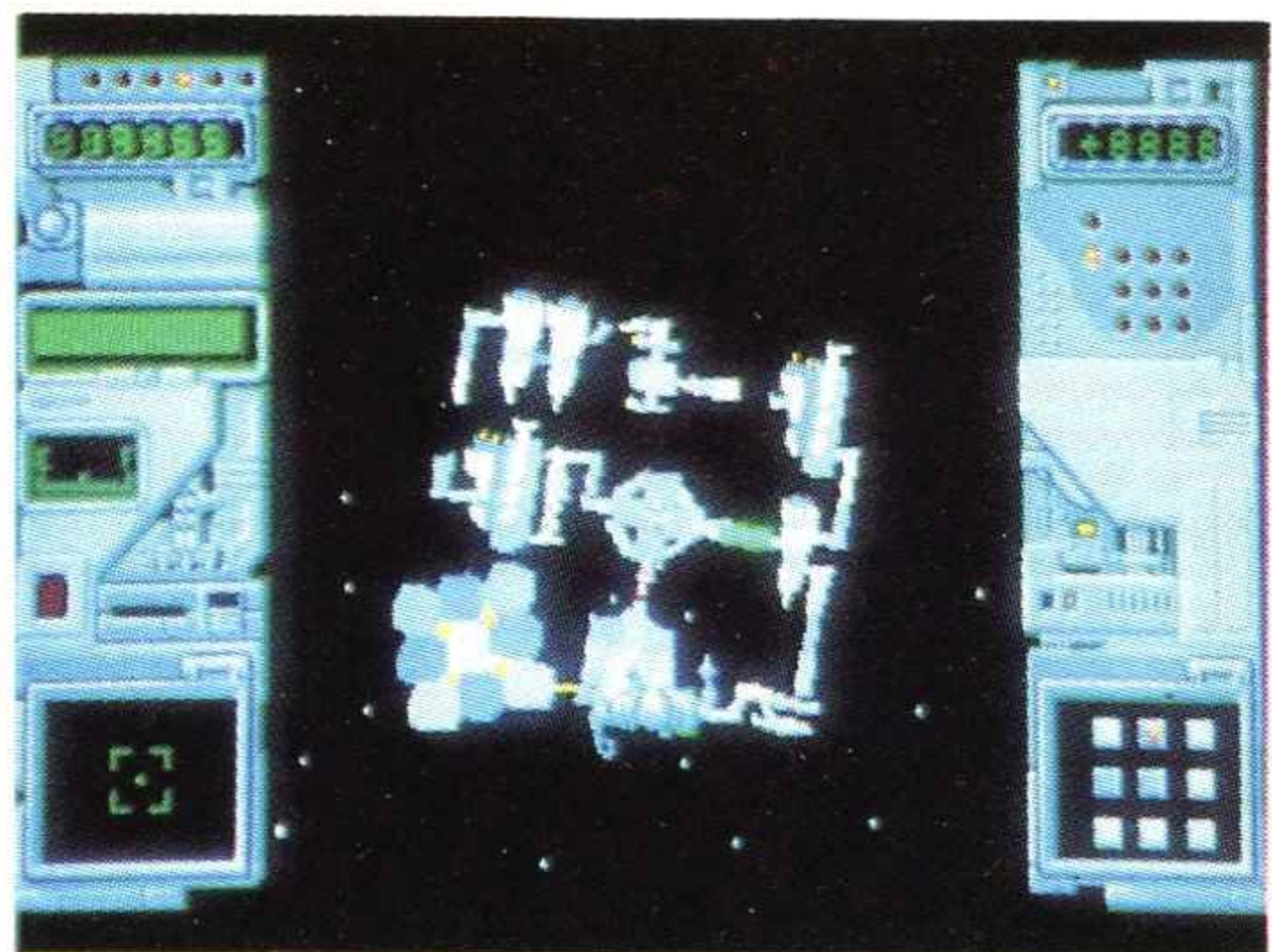
**L'uso combinato di vettori e sprite insieme all'impressionante sistema di rotazione fa di *Rotox* qualcosa di visivamente strabiliante, sebbene padroneggiarlo all'inizio risulti un po' complicato. Comunque, come tutti i grandi giochi, diventa tutta un'altra cosa dopo un po' di pratica dimostrandosi un vero gioiello. Da non perdere.**

| GRAFICA | 9 | FATTORE QI | 6 | K-VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 7 | FATTORE K | 8 | 905 |

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L29000d | USCITO |
| ATARI ST | L29000d | USCITO |
| PC | L29000d | USCITO |
| Non sono previste altre versioni | | |

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

5 — AMIGA — livello interesse — 0 — ora — giorno — settimana — mese — anno

**La grafica "prende" sin dall'inizio, e la sfida ben congegnata vi terrà incollati al video per ore. Questo è un grande gioco, e con la varietà che c'è i vostri sforzi non vi sembreranno mai sprecati.**

*Il vostro alter-ego cibernetico si invola verso la prima serie di strutture da liberare.*

Quest'ultimo è forse il più utile fra gli oggetti del gioco. Perché? Ma perché anche se si è nello spazio e non c'è gravità precipitare fa male - basta guardare la foto di questa pagina per vedere quanto siano pazzesche certe situazioni. Se si considera che i comandi permettono solo di ruotare e andare avanti, a volte mantenersi in equilibrio su quella sottile corda da funambolo è quasi impossibile. Lo zaino a reazione dà la possibilità di fluttuare per un tempo limitato, entro il quale si può "sconfinare" nello spazio senza pericoli.

Il gioco è durissimo all'inizio, ma poi dà tali soddisfazioni che vale la pena provarci solo per provare l'esperienza del Rotoscape. Il Rotoscape è un nuovo straordinario concetto nell'ambito dei sistemi di gestione della grafica. Tramite un intelligente uso di vettori pieni e sprite rotabili, la US Gold ha realizzato un gioco che renderà molto meno sopportabili i postumi da sbronza. Se i vortici di colori e i bagliori psichedelici sono la vostra passione, questo è il gioco che fa per voi.

## La MIRRORSOFT va al parco dei divertimenti

# THEME PARK

Magic Canyon Park ha tutto quello che uno spensierato, impertinente, scaltro moccioso americano potrebbe desiderare - divertimento, pericolo, e il tocco in più di qualche situazione mortale.

Ovviamente si inizia all'entrata di una apparentemente normale fiera dei divertimenti. Cioè, normale a parte la totale assenza di persone. Nell'atrio ci sono tre giochi tipici da luna park. Il primo è una macchina che predice il futuro. Il secondo è un biliardino verticale e l'ultimo è una di quelle macchine con la tenaglia da calare.

Ci sono tre sezioni, e nascosti all'interno di ognuna di esse si trova un totale di otto demoni che vanno riportati alla macchina che predice il futuro. Ogni demone ha un aspetto e un comportamento totalmente differente da quello degli altri.

K idea K

Nel primo livello, il Mondo dei Draghi, il giocatore impersona un guerriero barbaro che può saltare, correre, correre e saltare e - ho già detto che può anche saltare e poi correre? Si guida il guerriero nelle caverne a scorrimento laterale, cercando oggetti che lo aiutino nella ricerca ed evitando ostacoli e nemici.

Trovando e utilizzando una pozione soporifera si entrerà nel Mondo dei Sogni, un assurdo e incredibilmente violento gioco di scacchi dal quale bisogna fuggire. Alla fine si raggiunge il Mondo del Futuro, una montagna russa incredibile in cui è meglio evitare di sporgersi troppo. Dopo tutto non vorremo mica essere colpiti dai missili teleguidati, no?

*Theme Park Mystery* è un gioco molto intricato. Volendo lo si può giocare come un gioco d'azione su tre livelli. Dopo tutto, avere tre giochi totalmente differenti al prezzo di uno non è male. Affrontarlo così è però una specie di insulto al programmatore: in realtà si tratta di un gioco affascinante e intrigante, che tiene incollati allo schermo per un bel po' di tempo.

*Queste tre macchine sono la causa di tutti i vostri guai*

**AMIGA**

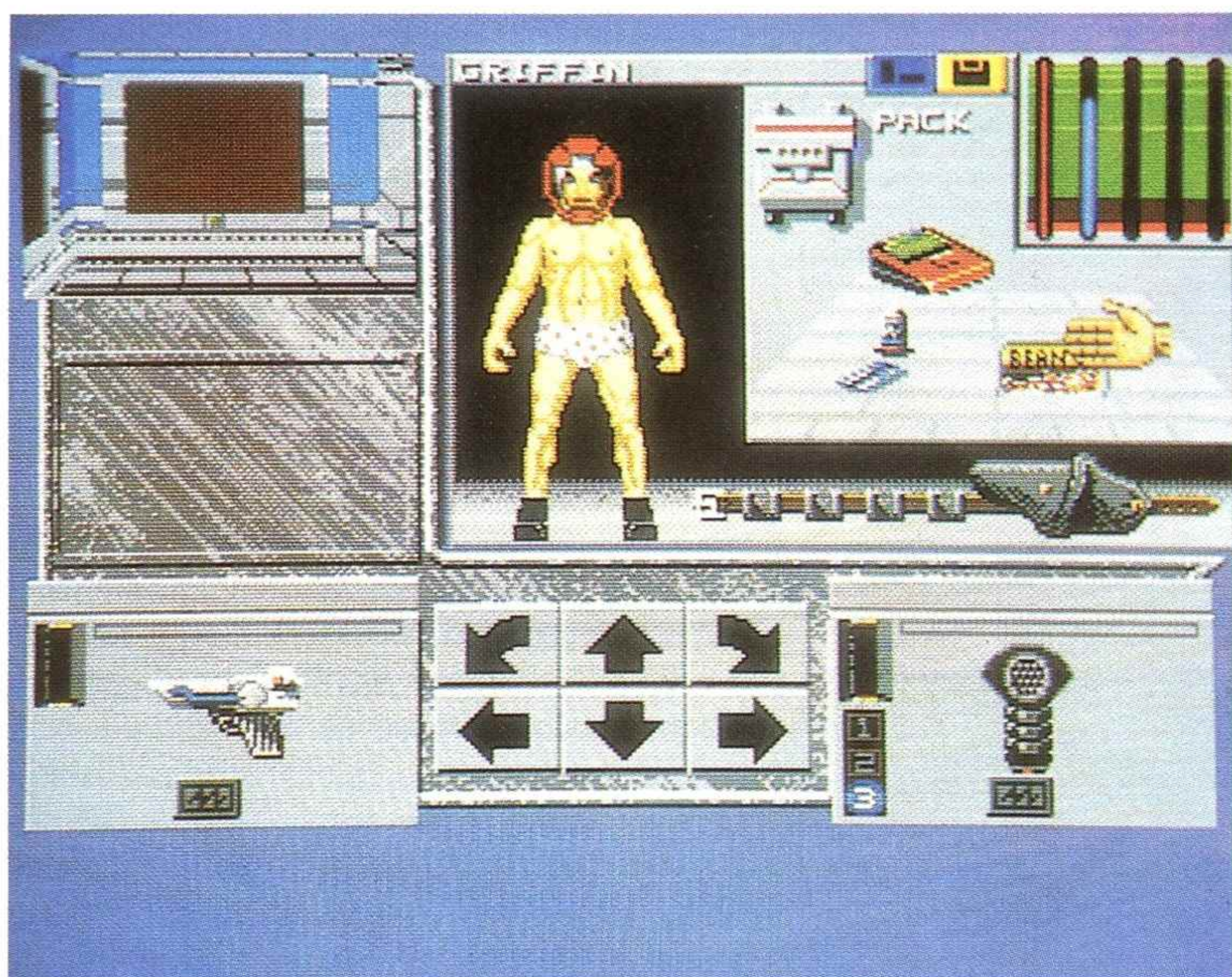
**Grafica e animazione di grande qualità, unite a dei singolarissimi effetti sonori fanno di Theme Park Mystery una vera esperienza. Se a questo aggiungiamo lo schema di gioco che non stanca mai e una notevole profondità, allora TPM diventa un sicuro vincitore.**

| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 8 | K-VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 7 | FATTORE K | 8 | 880 |

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L49000d | USCITO |
| ATARI ST | L49000d | USCITO |
| Non sono previste altre versioni | | |

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

5 — AMIGA — livello interesse — 0 — ora — giorno — settimana — mese — anno

**L'interesse iniziale viene sempre alimentato dallo spontaneo "cosa devo fare ora?", e una volta che si sa cosa fare, si viene stroncati! La varietà del gioco va tutta a favore della longevità, e la comprensibilità dello schema di gioco garantisce ore ininterrotte di gioco.**

*Griffin ha una ampia riserva da cui recuperare oggetti utili alla sua esplorazione.*

*Tre livelli più in basso, siete stati scoperti dagli alieni.*

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

5 — livello interesse — 0; ora, giorno, settimana, mese, anno; AMIGA

**Una gradita e semplice opzione di salvataggio aiuta il giocatore a farsi strada in questa corposa avventura e di ritornarci ogni tanto. Quando si è arrivati sani e salvi alla base, *Xenomorph* è ormai esaurito e a questo punto perde il proprio fascino - ma persino gli abilissimi veterani di *Dungeon Master* impiegheranno un po' di tempo per arrivare a questo stadio.**

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | £24.99dk | IMMINENT |
| AMIGA | £24.99dk | OUT NOW |
| PC | £24.99dk | IMMINENT |
| C64/128 | £24.99dk | IMMINENT |

No other versions planned.

**AMIGA**

Il sonoro è abbastanza scarso e i continui cambi di disco necessari se non si possiede un drive esterno rendono un po' deludente questa versione per Amiga di *Xenomorph*. Questi sono gli unici due aspetti irritanti di un GdR per il resto di ottima qualità.

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 7 | FATTORE QI | 9 |
| AUDIO | 6 | FATTORE K | 8 |

K VOTO **870**

# XENOMORPH

## La PANDORA libera uno sciame di alieni malvagi in questa nuova avventura dinamica in 3D

**DI** solito le istruzioni romanzate sono qualcosa di tremendo. Piene di diari di bordo, di registrazioni, di trasmissioni interrotte e delle prevedibili liste di oggetti del tutto immaginari. Gli scribacchini di questo genere di cose non dicono mai: "Afferrò il laser" - ma piuttosto: "Afferrò il laser Mark 4/X23". I laser, come i pianeti, le navicelle e i sistemi solari sono sempre accompagnati da una sfilza di lettere e di numeri. Ne conseguono scarso realismo e un'irritante prevedibilità. Il "romanzo" che accompagna *Xenomorph* è tutt'altra storia: si è quasi delusi quando si arriva alla fine e bisogna cominciare a giocare.

La storia ha inizio dal momento in cui cominciano ad apparire seri problemi nel corso di una missione spaziale a bordo di un cargo destinato alla piattaforma di estrazione mineraria di Atargatis. Quando ci si sveglia dall'ibernazione le luci rosse di emergenza lampeggiano su tutta la navicella. I minatori di Atargatis, contattati per ottenere aiuto, non danno alcun segno di vita. Il carico è andato perso e tutti gli impianti sono fuori uso. In prossimità della colonia mineraria viene attivato il controllo manuale dal computer e si fa atterrare la *Mombassa Oak* con una "leggera collisione".

Qui comincia il divertimento. Bisogna esplorare la colonia per rifornirsi di tutti i pezzi di ricambio necessari e del carburante per rimettere in sesto la navicella, scoprire che fine hanno fatto i 200 lavoratori di Atargatis e ritornare sani e salvi alla base. E, naturalmente, guardarsi dagli xenomorph.

Il gioco è un complesso GdR - ma la ben congegnata ambientazione fantascientifica è molto migliore di quella piena di umide prigioni sotterranee del gioco della FTL e dei suoi cloni.

Ci sono 5 finestre: quella più grande mostra l'azione condotta dal giocatore - una miscela di azione animata e di schermate statiche. Sulla sinistra si trova la finestra delle statistiche nella quale sono riportati in 5 indici diversi i livelli di cibo, acqua, salute, radiazioni e energia. La finestra tre è riservata alle attrezzature speciali (di cui parliamo dopo), la numero quattro e la numero cinque mostrano gli oggetti tenuti in mano e l'ultima contiene le frecce direzionali con le quali spostarsi all'interno della base.

Le finestre e gli oggetti sono molti, e per questo motivo il manuale suggerisce intelligentemente di giocherellare un po' con i comandi prima di entrare nel gioco vero e proprio. Le modalità di uso di alcuni oggetti - come carte di credito, dischetti ed estintori - sono evidenti. L'attrezzatura speciale che serve a riparare la navicella e a spuntarla finalmente sugli xenomorph richiede invece una maggiore applicazione. Provare tutto il possibile di solito funziona, ma a volte l'unica cosa che si può fare è fermarsi un attimo a riflettere.

La scoperta e l'utilizzo dei diversi oggetti fa parte del divertimento e contribuisce al clima di coinvolgimento del gioco stesso. Con lo zaino è possibile trasportare molti oggetti utili, tutti facili da selezionare e usare premendo i pulsanti del mouse.

All'inizio gli xenomorph stanno nascosti - ed è proprio in questa fase del gioco che ci si rifornisce di laser, lancia razzi e "mine gravitazionali". Non mancano strumenti di vario genere da usare contro gli alieni; ci sono 18 tipi di armi diverse fra le quali scegliere.

Gli alieni sono ottimi combattenti, e quando cominciano a inseguire il giocatore ci sarà bisogno di tutta la potenza di fuoco possibile.

In questo gioco non ci si limita comunque a bistrattare alieni o a procurarsi macchine di ogni tipo. La *Mombassa Oak* usa tre Motori Anti-Materia come generatori di energia, e bisogna procurarsi i Globi Anti-Materia per ripararli prima di poter lasciare Atargatis.

Orientarsi non è facile. Ci sono degli strumenti che aiutano la navigazione per esempio un Comunicatore, un Rivelatore di moto e le console del computer che servono a decifrare i dischi raccolti in giro. Questi oggetti peraltro non rimpiazzano una buona mappa - anche perché sbagliando strada si viene penalizzati con un fastidioso cambiamento di disco.

*Xenomorph* miscela in modo armonico azione e gioco di ruolo, aggiungendo al gioco anche una buona dose di esplorazione. Sono gli oggetti speciali che conferiscono qualità e originalità al gioco: un paio di trovate potrebbero essere tranquillamente usate in altri giochi dello stesso genere. Una particolare attenzione viene prestata ai dettagli - sia nel gioco che nel manuale - e il risultato è molto divertente.

# ATOMIX

## Il rompicapo elettronico della GRANDSLAM basato sulla sintesi molecolare vi farà impazzire

Dopo averlo giocato un po' vi strapperete i capelli; è quasi incredibile che un gioco così semplice possa essere così coinvolgente.

Si tratta semplicemente di una serie di rompicapo computerizzati nei quali bisogna ricostruire simboli chimici schematizzati spostando sullo schermo dei blocchetti. I blocchi vengono spostati posizionando il cursore sui simboli chimici che questi rappresentano e muovendoli ortogonalmente. Facendoli rimbalzare sulle pareti dei perimetri del gioco è possibile cambiarne la direzione. Una volta completato un simbolo chimico, si passa al livello successivo.

Detto così sembra facile, ma in realtà, soprattutto quando si arriva ai livelli più avanzati, non lo è affatto. Ciò che complica davvero le cose è la corsa contro il tempo che bisogna fare per completare il puzzle.

Chi ha sviluppato questo gioco - il gruppo Tale - ha farcito il tutto con grafica ed effetti sonori fantasiosi e con una simpatica trovata nella sequenza di apertura, dove Albert Einstein sta a guardare con fare incoraggiante. Tutti i simboli vengono identificati nella loro versione completa in una finestrella a sinistra dell'area di gioco. Ciò può essere utile anche a memorizzare i simboli nel caso ci si debba preparare a un'interrogazione di chimica. In effetti è un po' squallido voler giustificare così ore e ore buttate via solo per cercare di risolvere un rompicapo computerizzato. E non credo che questa scusa possa convincere molti genitori preoccupati delle prestazioni scolastiche dei loro figli.

Tuttavia se è vero che *Atomix* fa perdere molte ore nel tentativo di risolverlo, è forse consolante sapere che può migliorare il proprio quoziente di intelligenza. Dove altro potreste trovare il divertimento e l'esercizio mentale così legati?.

Il mini boom di *Tetris*, determinato dalla sua recente conversione su coin-op pare abbia dato vita a una nuova tendenza nel campo dei rompicapo. La Psygnosis ha lanciato recentemente l'ottimo *Never Mind*, la Domark *Klax*, e adesso è la volta della Tale con *Atomix*. Siamo contenti di questo nuovo interesse per i rompicapo. Nella maggior parte dei casi i giochi sono abbastanza stupidi, tuttavia si può ancora sperare che questa nuova ondata di giochi sia un po' più fantasiosa di *Atomix*. Sarebbe dovuto essere possibile sfruttare meglio le potenzialità del computer per ampliare più di quanto sia stato fatto l'idea base dei puzzle ad incastro. Un buon tentativo discreto, ma avrebbe potuto essere migliore.

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L29000d | USCITO |
| AMIGA | L29000d | USCITO |
| PC | L39000d | USCITO |

**AMIGA**

**Anche se grafica ed effetti sonori sono abbastanza buoni non si può fare a meno di pensare che la versione per Amiga avrebbe potuto essere notevolmente migliore. Ad esempio sviluppando l'idea di base con un numero maggiore di effetti sonori.**

| GRAFICA | 6 | FATTORE QI | 9 |
|---|---|---|---|
| AUDIO | 6 | FATTORE K | 6 |

K VOTO **710**

CURVA INTERESSE PREVISTO

livello interesse: 5 – 0; AMIGA; ora, giorno, settimana, mese, anno

**Nonostante i suoi limiti *Atomix* è abbastanza godibile. È il genere di gioco che permette di divertirsi senza sforzarsi troppo. Essendo quel che è, molto probabilmente si tornerà a giocarlo di tanto in tanto.**

*Atomix - Come unire Chimica e Divertimento in un solo programma*

# PHOTON STORM

## L'ultimissimo sparatutto psichedelico di Jeff Minter distribuito dalla ARC

In questo gioco mancano del tutto lama, cammelli o altri esseri pelosi o gibbosi, eppure si conservano tutte le caratteristiche delle produzioni di Minter: molti colori, molti effetti sonori, gioco frenetico e una certa qualità.

Il giocatore controlla una navicella in mezzo allo schermo, che naviga in un vuoto nero come la pece. Lo scopo ultimo del gioco consiste nel raccogliere un numero sufficiente di capsule per accedere al livello successivo. Queste si allineano dietro la nave e formano una specie di coda di cometa fino al momento in cui vengono depositate nel triangolo lampeggiante dal quale salpa l'imbarcazione all'inizio.

Nel frattempo circola anche un oggetto molto cattivello, chiamato "Sfera Mortale", che vaga in qualche parte dello spazio. Il nome attribuito a questo simpaticone è particolarmente azzeccato, dal momento che è 1) tondo e 2) molto, molto letale. Oltre a questo simpaticone ci sono alieni di vario genere, tutti pronti a dare filo da torcere al giocatore e, se possibile, eliminarlo completamente.

La cosa più strana di tutto il gioco è il metodo di controllo. Il mouse viene usato per spostare un cursore che ruota attorno alla nave. Premendo il tasto di sinistra parte un triplo laser coloratissimo in direzione del cursore: in questa maniera si può lasciare la nave ferma mentre si inonda lo spazio circostante di raggi incandescenti. Premendo il tasto di destra la nave "viene sparata" verso il cursore. Ci sono altri due cursori che segnalano alla nave la posizione della base di partenza e della Sfera Mortale.

Ci vuole un po' di tempo per impratichirsi dei comandi, ma dopo un certo periodo sarà possibile eseguire manovre spettacolari. Quando il giocatore completa un livello riceve come premio una sequenza colorata e piena di effetti sonori che raffigura il salto iperspaziale verso il livello successivo.

I fan di Minter apprezzeranno molto questo gioco. La grafica non è eccezionale e il tutto è senz'altro un po' macchinoso, ma sono presenti tutti gli elementi distintivi di Minter. A meno che non siate degli appassionati di psichedelia pesante, consigliamo comunque di provarlo prima di comprarlo.

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L29000d | USCITO |
| ATARI ST | L29000d | USCITO |
| Non sono previste altre versioni | | |

**ATARI ST**

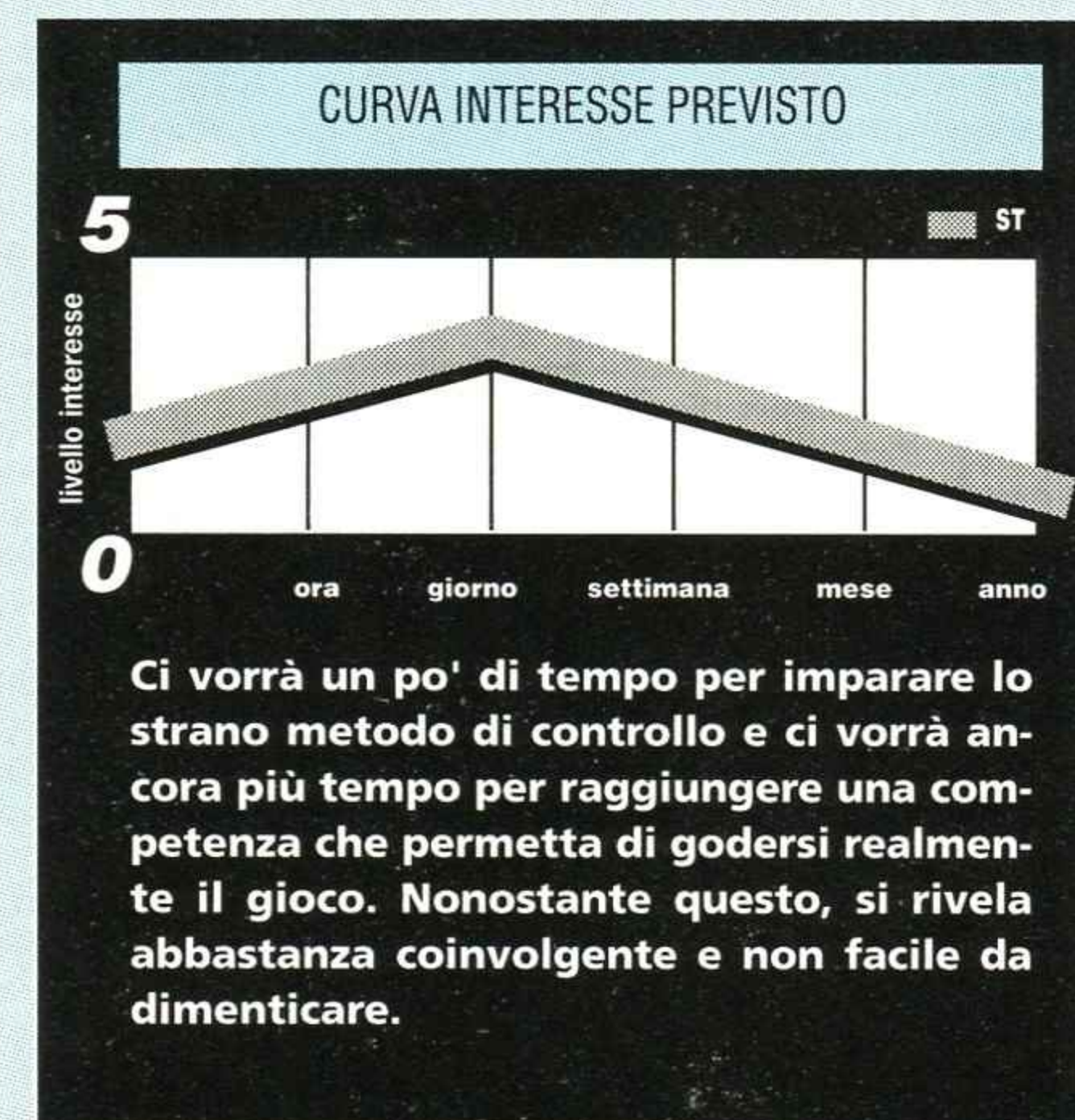
**Sprite poco attraenti ma coloratissimi si affiancano a numerosi effetti sonori e a un gioco frenetico. L'insieme è complesso, ma coinvolgente al punto giusto; per gli appassionati del genere si tratta di uno sparatutto ben costruito in grado di assicurare alcune ore di divertimento.**

| GRAFICA | 6 | FATTORE QI | 5 |
|---|---|---|---|
| AUDIO | 6 | FATTORE | 8 |

K VOTO **700**

CURVA INTERESSE PREVISTO

livello interesse: 5 – 0; ST; ora, giorno, settimana, mese, anno

**Ci vorrà un po' di tempo per imparare lo strano metodo di controllo e ci vorrà ancora più tempo per raggiungere una competenza che permetta di godersi realmente il gioco. Nonostante questo, si rivela abbastanza coinvolgente e non facile da dimenticare.**

È carino o no? Flimbo ha un grande fascino estetico.

# FLIMBO'S QUEST

K grafica K

**La SYSTEM 3 fa la carina e sfrutta il classico schema a piattaforme per il suo 1° titolo "indipendente"**

Quella dei giochi di piattaforme "carini" è una formula di provato successo, e anche se il genere non sembra mai rinnovarsi, per lo meno diventa di anno in anno più giocabile. La System 3, per il suo primo titolo indipendente dalla Activision, se ne è uscita con un gioco che si basa su temi ormai strausati ma dà dei punti alla concorrenza.

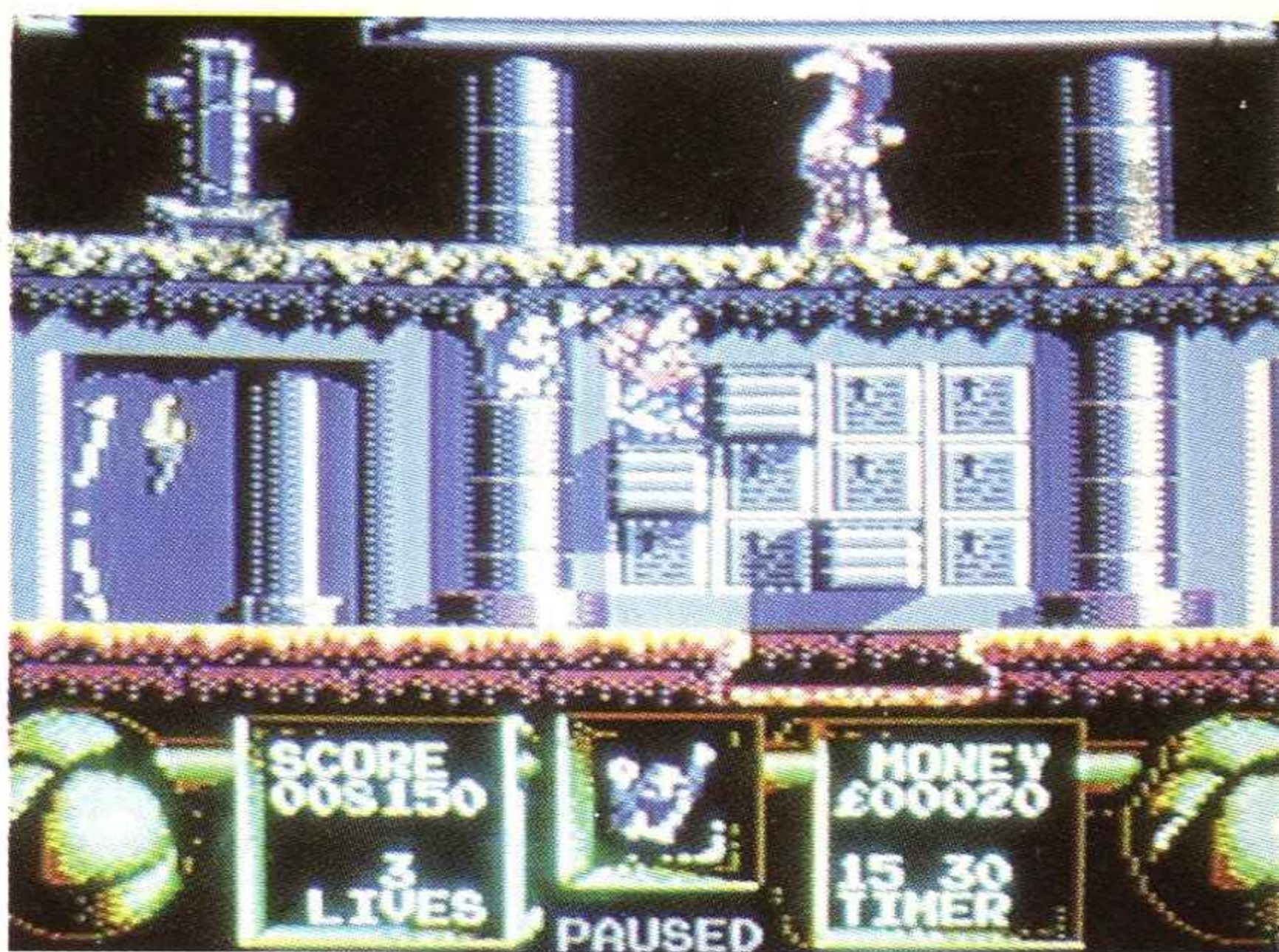
L'eroe della vicenda, Flimbo, è un tipo buffo dotato di cappello da baseball. La sua testona tonda e gli occhioni enormi lo fanno assomigliare a un personaggio dei cartoni animati giapponesi. Il suo compito è di infiltrarsi all'interno del maniero di Dandruff e salvare la sua ragazza Pearly dalle grinfie del suo rapitore, il pazzoide dottor Von Dandruff. Il malvagio scienziato pazzo intende sfruttare Pearly per un esperimento capace di ringiovanirlo, riducendo però Pearly a... meglio non pensarci nemmeno.

La ricerca comporta un sacco di salti da una piattaforma all'altra e duelli a fuoco con alieni che vanno comunque evitati, proprio come abbiamo già visto in tanti altri titoli. Quel che non s'era mai vista è la grande attenzione ai dettagli sia dei fondali che degli sprite, oltre che una simile qualità di animazione. Il fattore di carineria di tutti gli sprite raggiunge nuove vette, e alcuni di essi sono anche piuttosto innovativi.

Il gioco è diviso in parecchi livelli, che vanno tutti completati entro un certo limite di tempo per salvare Pearly. Il tempo è l'elemento più importante del gioco. I secondi scorrono inesorabili e non ci si può permettere di girovagare senza meta. In ogni livello bisogna raccogliere delle pergamene contenenti le lettere di una parola magica capace di trasportare Flimbo al livello successivo. Il passaggio vero e proprio avviene quando si raggiunge una particolare creatura indicata sul fondo dello schermo in una apposita finestra.

Le pergamene vanno riportate in un negozio ogni volta che se ne trova una, e qui è possibile anche spendere i soldi raccolti eliminando le creature di Von Dandruff. Con una piccola spesa si ottiene una maggiore potenza di fuoco ma spendenso un po' di più si possono acquistare secondi addizionali, lettere extra o persino tutta la parola magica (anche se il bilancio di Flimbo ne soffrirà parecchio).

Il bello di *Flimbo's Quest* è che tutti questi bonus possono apparire casualmente quando si spara a un mostro particolare. In questo modo si può avere esaurito il tempo a disposizione, aver raccolto solo un paio delle lettere che costituiscono la parola magica e, tutto d'un tratto, trovare l'intera parola magica. Anche le situazioni peggiori possono trasformarsi in momenti di gloria. Si possono ottenere bonus anche sotto forma di cuoricini che, raccolti in quantità sufficiente, regalano al giocatore una vita addizionale. Come le pergamene, anche questi vanno portati al negozio.

Infine, ciò che rende *Flimbo's Quest* veramente raccomandabile è la sua giocabilità. Il grado di controllo che si ha sul personaggio principale è superbo (un aspetto da non sottovalutare - ha rovinato un sacco di giochi in passato). Questo gioco avrà un fascino immediato e universale - l'unico gioco di piattaforme che possa fare concorrenza a *Kid Gloves* della Millenium.

Flimbo sul C-64 si gioca proprio come su Amiga, ma la finestra in basso cambia leggermente.

## CURVA INTERESSE PREVISTO

C64/ST

livello interesse: 5 – 0

ora — giorno — settimana — mese — anno

Con questo titolo vi divertirete un sacco. Si può giocare subito, e il fascino visivo del programma vi catturerà prima ancora di aver preso in mano il joystick. I primi livelli si completano piuttosto in fretta, ma arriverete a un punto in cui il gioco sarà più forte di voi e dovrete passare qualche tempo a perfezionare il vostro stile.

Una volta che avrete completato il gioco potrebbe venirvi di tanto in tanto voglia di ricaricarlo - gli elementi casuali del gioco lo tengono fresco, anche se alla fine ci sarà sempre qualcosa di nuovo che catturerà i vostri interessi.

## PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| **AMIGA** | L29000d | USCITO |
| **ST** | L29000d | IMMINENTE |
| **C64** | L18000c • L25000d | USCITO |
| **CPC** | L18000c | IMMINENTE |
| **SPECTRUM** | L18000c | IMMINENTE |

Non sono previste altre versioni

### AMIGA

L'aspetto audiovisivo del gioco è superbo. Il livello di dettaglio dei fondali e degli sprite, insieme alle animazioni umoristiche, cattureranno l'immaginazione di un sacco di giocatori. Comunque, è molto, molto giocabile e pure coinvolgente!

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRAFICA | 9 | FATTORE QI | 4 | K VOTO |
| AUDIO | 7 | FATTOR K | 8 | 890 |

### C64

Il gioco su C-64 non ha lo stesso aspetto grafico dell'Amiga, ma considerati i limiti dell'hardware è comunque eccelso.

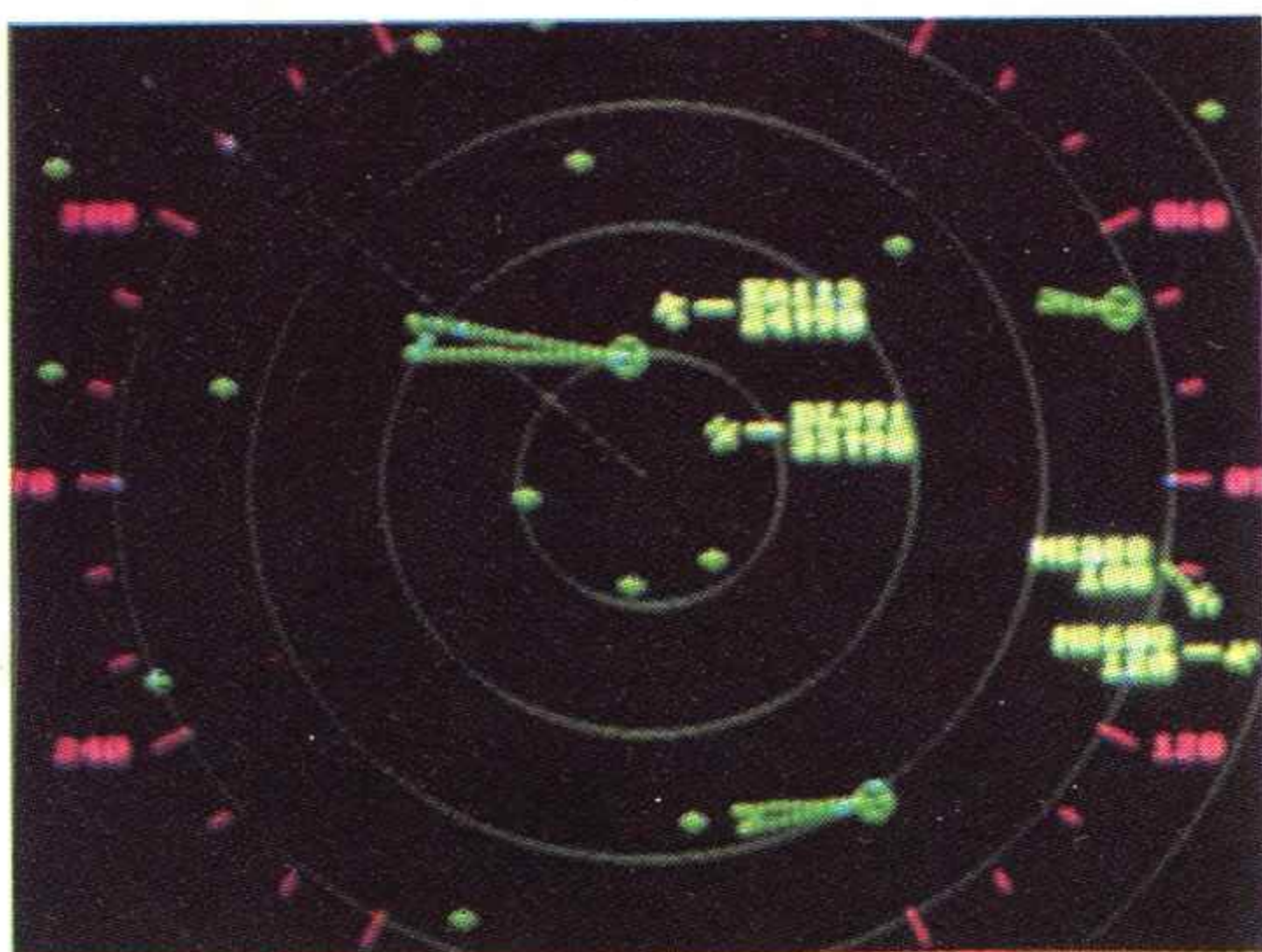
Sono stati mantenuti tutti gli elementi di gioco presenti sull'Amiga, con l'unica eccezione del funzionamento del pannello di controllo, che è diverso, anche se non di molto. Sicuramente uno dei migliori giochi di piattaforme uscito su questa macchina negli ultimi tempi.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 4 | K VOTO |
| AUDIO | 6 | FATTOR K | 8 | 850 |

## CHI FA DA SÈ...

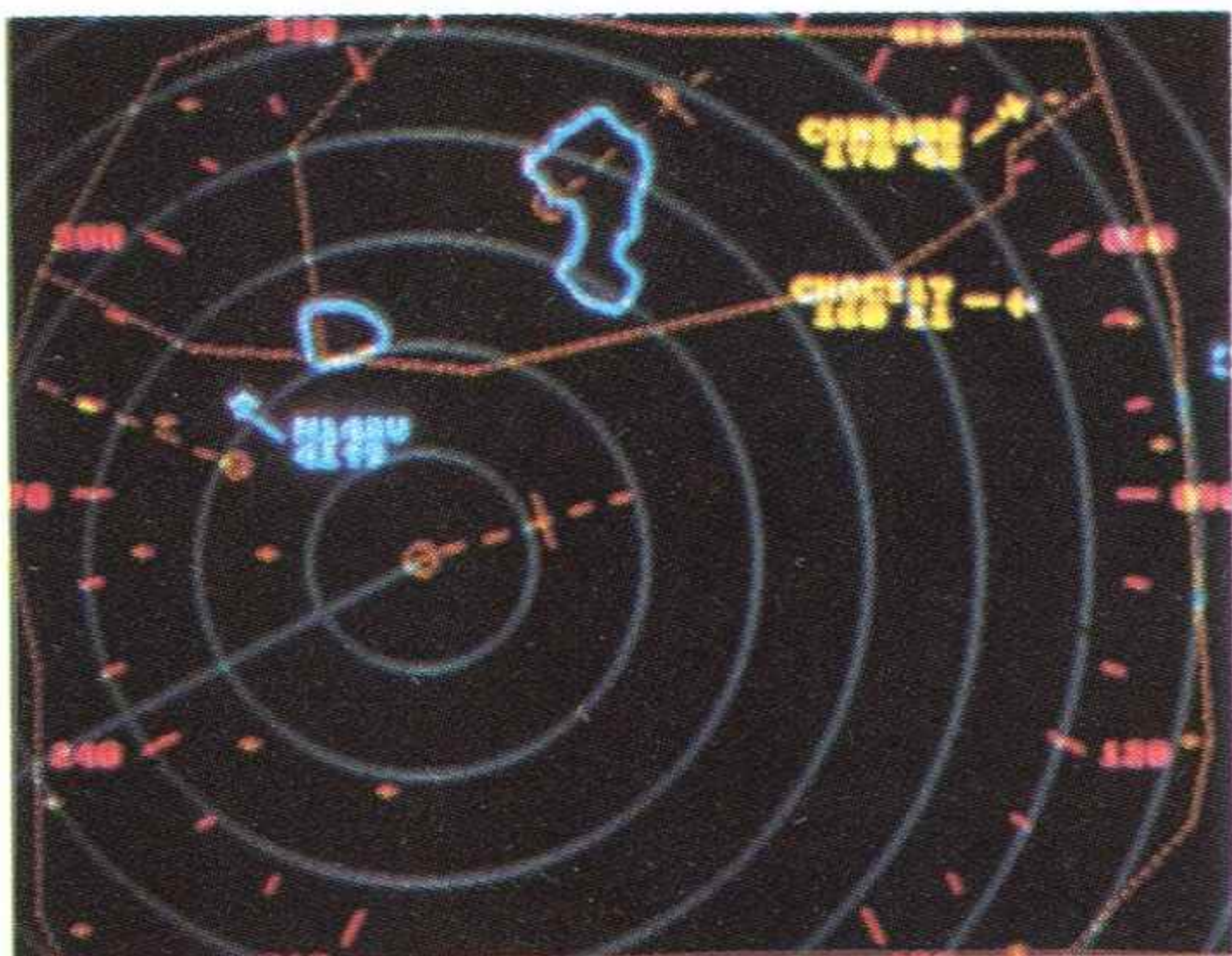
La System 3 ha iniziato la sua attività nel 1983. Il primo gioco, *Deathstar Interceptor*, venne pubblicato nel 1984. Nel 1986, con una serie di buoni titoli già in catalogo, la società firmò un contratto con la Activision perché si occupasse della distribuzione dei suoi prodotti. Il primo gioco pubblicato in questo modo fu *Twister*, un gioco particolare dotato di un interessante effetto 3D. Entro breve seguirono titoli famosi come *The Last Ninja*. Nel 1989 la System 3 decise che era venuto il momento di fare da sola, e si separò dalla Activision. *Flimbo's Quest* è il primo gioco "indipendente" dal 1986. Ora la System 3 sta preparandosi ad un anno di fuoco con progetti come *Last Ninja 3* e *International Karate Deluxe*.

# TRACON/ RAPCON

**La MINDSCAPE/WESSON INTERNATIONAL dà l'emozione del controllore di volo a casa vostra**

*Tracon mentre mostra alcuni aerei che sorvolano gli aeroporti di Heathrow, Gatwick e Londra.*

gioco

Dimenticate i simulatori di volo. Grazie agli sforzi della Wesson International potremo dimostrare di possedere quelle doti di responsabilità necessarie a controllare non un solo velivolo, ma interi stormi contemporaneamente!

*Tracon* e *Rapcon* simulano rispettivamente il controllo del traffico aereo civile e militare. Entrambi i programmi permettono di sperimentare l'emozione e lo stress del lavoro in un Servizio di Controllo Terminale di Avvicinamento Tramite Radar, la parte del controllo del traffico aereo responsabile della guida dei velivoli dentro e fuori gli aeroporti prima di lasciarli alle torri di controllo o ai controllori dei centri limitrofi.

*Alcuni aerei sotto il nostro vigile (?) controllo sorvolano la base di Edwards in Rapcon, il simulatore militare.*

Il lavoro si compone di tre compiti: identificare e occuparsi degli aerei che stanno attraversando lo spazio aereo affidatoci, guidare quelli in atterraggio verso piste libere e autorizzare al decollo quelli in partenza guidandoli fuori dalla zona controllata.

Può sembrare facile, ma non lo è per niente. Questa è una difficile simulazione di un lavoro difficile. Dopo dieci minuti di gioco si cominciano a compatire gli operatori che devono farlo per davvero, specialmente quando si inizia a far scontrare aerei di linea. Anche se i passeggeri sono simulati, la sensazione di responsabilità non è affatto piacevole.

Lo schermo del PC mostra il radar (che può essere configurato secondo le proprie esigenze selezionando le varie opzioni, quali ad esempio l'indicatore direzionale), le piste di atterraggio e quelle momentaneamente sospese, i piani di volo degli aerei sotto controllo o che si è in procinto di controllare e la finestra delle comunicazioni con i dialoghi fra i mezzi e le strutture di controllo.

I dialoghi sono anche "riprodotti" dall'altoparlante interno del PC e sebbene siano appena comprensibili sono paragonabili a quelli che si sentono nelle cuffie dei piccoli aerei da turismo. "Dio aiuti i piloti dei piccoli aerei privati" è l'unico commento possibile.

Entrambi i programmi danno la possibilità di fissare certi parametri di gioco prima di iniziare a giocare. Ciò consente di entrare gradatamente nel vivo della simulazione cominciando con pochi aerei in un lungo arco di tempo, condizioni atmosferiche buone e piloti provetti. In seguito si può aumentare il passo cimentandosi nel controllo di velivoli in condizioni atmosferiche avverse e con piloti inesperti. Quest'ultima opzione non è consigliabile ai deboli di cuore: potrebbe capitare di dover far ripetere l'avvicinamento a un pilota parecchie volte prima che questi riesca ad atterrare, magari durante un periodo particolarmente congestionato.

*Rapcon*, il simulatore militare, offre invece la possibilità di mettere le mani su un PAR (*Precision Approach Radar*, Radar per Avvicinamento di Precisione). Lo schermo mostra un aereo in fase di atterraggio su una scala di riferimento orizzontale e verticale, e al giocatore tocca di comunicare al pilota gli spostamenti da effettuare per poter passare al volo a vista. È una procedura piuttosto complicata, specialmente perché il pilota si aspetta delle istruzioni almeno ogni quindici secondi, altrimenti ritenta l'atterraggio.

*Rapcon* consente anche di provare l'ebbrezza di un malfunzionamento degli strumenti. Immaginatevi la scena: tutto è sotto controllo e l'avvicinamento dell'aereo procede senza intoppi quando, improvvisamente, le apparecchiature si spengono lasciando solo dei segnali indistinguibili. Una scena da incubo, ma che a volte capita anche nella realtà!

Entrambi i simulatori sono molto semplici da controllare via mouse ma, grazie al sistema di controllo intelligente, anche l'uso della tastiera risulta abbastanza agevole. Probabilmente il miglior sistema di controllo consiste nell'usare il mouse per selezionare velocemente gli aerei e la tastiera per inserire dei valori accurati. In questo modo la velocità di comunicazione risulta pressoché identica a quella dei comandi vocali impartiti nella realtà.

Queste simulazioni sono più che semplici giochi, e ciò potrebbe rappresentare un problema per la loro diffusione presso alcuni (specialmente i più giovani) giocatori. Per chi invece sta cercando una buona simulazione di controllo del traffico aereo questi programmi sono certamente l'ideale. Nei momenti più cruciali riescono brillantemente a creare un'atmosfera di tensione e di panico: dopo averci giocato, passa quasi la voglia di prendere l'aereo!

## CONTROLLO DEL TRAFFICO AUTOMATIZZATO

**Le routine di base di *Tracon* e *Rapcon* derivano da un programma per mainframe scritto nel 1977 dal dottor Robert B. Wesson. Oltre a simulare il movimento del traffico aereo e i relativi sistemi di controllo, risolveva automaticamente i conflitti di separazione (che si verificano quando due o più aerei si trovano ad una distanza minore di 3 miglia orizzontalmente e 1000 piedi verticalmente). Quando fu testato da controllori di volo esperti il suo comportamento fu giudicato migliore di quello del personale umano. Il dottor Wesson ha continuato a sviluppare il sistema AERA, che è diventato parte integrante dei moderni sistemi di controllo aereo americani.**

## PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| **TRACON PC** | L59000d | USCITO |
| **RAPCON PC** | L59000d | USCITO |

Il disco scenario europeo di prossima uscita

**PC**

**La grafica può apparire leggermente carente, ma è quella che trovereste su un normale schermo radar. Se possedete una VGA o una EGA il display sarà a colori, altrimenti il programma utilizza la massima risoluzione monocromatica possibile. Considerata la qualità scadente dell'altoparlante interno del PC, le voci digitalizzate sono ottime. Per utilizzare queste simulazioni al meglio vale la pena di comperare un mouse.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 5 | FATTORE QI | 9 |
| AUDIO | 8 | FATTORE K | 7 |

K VOTO **915**

## CURVA INTERESSE PREVISTO

livello interesse: 5 – 0; PC; ora, giorno, settimana, mese, anno

**Questi non sono due programmi da caricare e giocare. Prima di lanciarsi nel vivo dell'azione è richiesto un attento studio preliminare del manuale. Anche dopo un accurato esame della documentazione conviene cominciare a giocare scenari facili da controllare fino a che non si diviene più esperti. Una giornata di gioco dovrebbe bastare per raggiungere una certa sicurezza, ma ci vorranno mesi prima di acquisire l'esperienza necessaria a controllare ingenti volumi di traffico aereo.**

# FRED

**L'eroe comico della UBISOFT carica le avventure dinamiche di una nuova dimensione**

**ANIMAZIONI** divertenti, oggetti da raccogliere, molti nemici da abbattere e l'amata da liberare: tutto ciò suona molto familiare, vero? Ebbene, tutti questi elementi sono stati trattati efficacemente nell'ultima avventura dinamica della Ubisoft, in cui il gioco esce dal tran tran dei soliti pugni e colpi sfruttando letteralmente una nuova dimensione.

Non solo l'eroe del gioco - Fred - può essere spostato da destra a sinistra lungo scenari a scorrimento sullo schermo, ma può essere addirittura trasportato dentro e fuori lo schermo stesso. Il gioco viene notevolmente arricchito da questo particolare. Non ci si limita a uccidere o saltare addosso all'avversario, ma è possibile accerchiarlo. I primi piani spesso coprono l'azione e rendono più difficoltosa l'esecuzione di attacchi contro gnomi, folletti e predatori sempre in agguato.

Per quanto interessante, questa dimensione extra comporta anche dei problemi. Fred deve essere in grado di compiere tante di quelle acrobazie - salti, rotolamenti, movimenti dentro e fuori lo schermo, abilità con la spada, lancio di pugnali - che le cose rischiano di diventare eccessivamente frenetiche. Le azioni risultano da una combinazione di movimenti del joystick, anche se purtroppo la risposta del protagonista non sempre garantisce un buon funzionamento complessivo.

Bisogna raccogliere una chiave, e diversi altri oggetti, a ogni livello per accedere a quello successivo. Ogni livello ha un fondale nuovo, una grafica notevole e nuovi nemici da eliminare.

Questo gioco è simile a *Verminator*, e la grafica ha la stessa vena di comicità. Sfortunatamente il sistema di controllo troppo complesso non ne fa una delle migliori avventure dinamiche. Ci sono delle riserve da esprimere anche in merito alla longevità del gioco, che manca di varietà. Non si tratta quindi del genere di divertimento al quale si desidera tornare dopo un po'. Ma è un gioco insolito e la comicità dell'animazione è sufficiente ad assicurare alla maggior parte dei giocatori qualche ora di divertimento.

La grafica non è proprio eccezionale, ma è "tenera" quanto basta. L'animazione è divertente e l'idea di spostarsi oltre lo schermo è piuttosto interessante. Il sonoro è O.K., con alcuni dialoghi un po' smorzati di tanto in tanto.

| GRAFICA | 7 | FATTORE QI | 6 | K VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 7 | FATTORE K | 7 | 770 |

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | USCITO |
| AMIGA | L39000d | USCITO |

Sono possibili altre versioni

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



**Ci vuole un po' di tempo prima di abituarsi al continuo spostamento fuori e dentro lo schermo e ai controlli leggermente macchinosi. Quando si entra nello spirito del gioco ci si può godere tranquillamente la divertente animazione. Manca tuttavia di quella varietà che assicura un divertimento prolungato nel tempo.**

# HAMMERFIST

## La VIVID IMAGE non delude

**LA** trama di *Hammerfist* non vincerà nessun premio di fantascienza. *Hammerfist* è una specie di uomo da sei milioni di dollari futuribile, ricostruito e riadattato con un braccio cibernetico, esperto nel "combattimento e nella tattica di soppressione con armi da fuoco". La Metro-Holographix Corporation si serve di lui per fare dei lavoretti sporchi, compreso l'assassinio di avversari politici e economici. Hammerfist non vuole compiere questi lavoretti e si mette insieme al suo collega ologramma (eh sì, in questo gioco non siamo nemmeno umani) Metalisis per distruggere il centro nevralgico dei dittatori della Metro-Holographix.

Dal punto di vista del gioco si tratta, in sintesi, di farsi strada attraverso tre livelli di azione prima di affrontare la fonte degli ologrammi malvagi negli Uffici Amministrativi della Metro-Holographix.

La parte migliore di *Hammerfist* è la transizione da un personaggio all'altro, che si ottiene semplicemente spostando il joystick verso il basso. Si tratta comunque di una transizione fondamentale nel gioco, poiché al giocatore che voglia spuntarla sulla Corporation è richiesta la combinazione delle abilità di entrambi i personaggi. Metalisis, per esempio, è molto atletica, capace di balzi potenti e di districarsi nelle situazioni più pericolose. Hammerfist rappresenta invece la brutale forza fisica, sfonda muri e scaccia a calci gli ologrammi nemici.

*Metalisis in azione. Hammerfist ha bisogno del massimo di collaborazione possibile dalla sua agile amica*

A entrambi i personaggi corrisponde un determinato livello di forza che il giocatore deve tenere sotto controllo. L'energia viene aumentata raccogliendo le lettere che appaiono in seguito alla distruzione di un avversario. In questo modo viene conferita al gioco una impercettibile atmosfera da GdR, anche se la sensazione di fondo rimane quella di un picchiaduro con fucili laser disseminati come extra.

*Hammerfist* sembra un coin-op ben costruito; un'ulteriore dimostrazione del fatto che la Vivid Image è una forza con cui bisogna fare i conti.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



**Lungo e abbastanza difficile da richiedere alcune lunghe partite per essere finito. A quel punto il gioco si esaurisce. È un gioco con una fine e quindi dei limiti, ma finché dura, estremamente divertente.**

**AMIGA**

Eccezionale dal punto di vista grafico, con i nemici più grandi disegnati e animati alla perfezione. Gli effetti sonori sono abbastanza buoni - anche se non eccezionali. Un picchiaduro superiore alla maggior parte delle conversioni da coin-op disponibili per Amiga.

| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 6 | K VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 6 | FATTORE K | 8 | 860 |

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L49000d | USCITO |
| AMIGA | L49000d | USCITO |
| C64/128 | L18000c • L25000d | USCITO |
| AMSTRAD | L18000c • | USCITO |
| SPECTRUM | L18000c • | USCITO |

# BLOCK OUT

## La RAINBOW ARTS pubblica il secondo clone del mitico *Tetris*

All'inizio c'era il buio degli arcade; quindi la luce arrivò da qualche parte negli URSS e fu *Tetris*; poi la Domark fu a sua volta illuminata e creò *Klax*, un gioco ispirato al mito; ora la Rainbow Arts pubblica il terzo clone del programma più giocato negli uffici.

Scherzi a parte, *Block Out* non è affatto un clone anche se lo scopo è il medesimo di *Tetris*, in cui bisognava combinare dei polimini in base quattro che cadevano dall'alto in una specie di contenitore in modo da creare linee orizzontali che sparendo impedivano che il contenitore "traboccasse" di cubetti colorati.

*Block Out* sviluppa l'idea di base addirittura in una nuova dimensione: i polimini, costituiti da cubi, sono infatti tridimensionali. L'obiettivo è di formare dei "piani" completi in un contenitore a forma di parallelepipedo.

*Block Out* migliora anche i (pochi) difetti di *Tetris*: è possibile personalizzare la partita non solo scegliendo il livello o la difficoltà, ma anche la profondità del contenitore, le dimensioni dell'imboccatura, la velocità di caduta dei moduli, il set di blocchi (base o esteso) e infine la velocità di rotazione sui tre assi.

In particolare è molto intelligente la scelta dei tipi di blocchi: il primo set è formato solo da 7 diverse combinazioni del cubo-base, il secondo da 27 e l'ultimo addirittura da 41.

Per i più impazienti sono disponibili tre diversi livelli "preconfezionati" che combinano i vari aspetti, da *Flat Fun* adatto ai principianti a *Out of Control* per i più fusi.

Quando inizia la partita il contenitore è visto dall'alto in una prospettiva molto realistica; ogni piano orizzontale del contenitore ha un colore diverso in modo da rendere più facile l'identificazione del livello raggiunto. Il blocco da posizionare è disegnato solo dall'intelaiatura vettoriale dei cubi di cui è formato, in modo da sembrare "trasparente" e non creare confusione. Purtroppo la dimensione aggiuntiva ha dato qualche problema ai programmatori, che non hanno potuto limitare i controlli al solo joystick e hanno dovuto sfruttare anche la tastiera, che si occupa delle rotazioni tridimensionali del modulo.

Una volta arrivato sul fondo, il blocco si colora in base all'altezza raggiunta; il giocatore dovrà cercare di incastrare il successivo in modo da non creare "buchi" e completare il piano orizzontale più basso.

Naturalmente ci sono diversi bonus - ad esempio completando più strati in una volta sola - che rendono ancora più interessante la situazione.

Se il livello dei pezzi gettati arriva all'orlo del contenitore appare il fatidico "Game Over" e, dopo un po' di attesa (per potersi sfogare sul gatto o sul fratellino lì vicino) si può salvare il punteggio ottenuto (se si entra nella tabella dei migliori "blockoutari" del momento), in modo da preservarlo per i posteri.

### RIPASSO DI GEOMETRIA

*Block Out* è stato disegnato da Aleksander Ustaszewski, che si è ispirato al Soma Cube dello scrittore e matematico danese Piet Hein, basato su un inconsueto teorema geometrico.

Combinando non più di quattro cubi identici in insiemi irregolari (quindi non rettilinee), si possono creare 7 diversi poligoni (detti **polimini**), contenenti in totale 27 cubi; se poi vengono uniti tra loro, questi formeranno un nuovo cubo di 3 cubi-base di lato.

Per una completa descrizione di questa geometria, si può far riferimento alle molte opere di Martin Gardner, esperto di matematica della famosa rivista "Scientific American" e appassionato di giochi logici, pubblicate dalla Sansoni.

*Ai primi livelli tutto è più facile e si riesce a prendere confidenza con i comandi. Nei livelli più avanzati tutto diventa più difficile.*

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L29000d | USCITO |
| PC | L29000d | USCITO |
| APPLE MAC | L39000d | POSSIBILE |
| Non sono previste altre versioni | | |

### AMIGA

La grafica è ben curata, dall'animazione iniziale al pannello dei menu, e diventa particolarmente coinvolgente nel gioco vero e proprio. Il sonoro è praticamente inesistente, ma visto che giocando a *Block Out* non vi accorgereste neanche di un terremoto (a meno che non manchi la corrente...) è un dettaglio di secondo piano. La giocabilità è superba, anche se all'inizio può sembrare un po' difficile premere sei tasti, muovere il joystick o il mouse e guardare il monitor allo stesso tempo.

| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 8 | K VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 4 | FATTORE K | 9 | 870 |

### PC

La versione per PC è praticamente identica a quella per Amiga con una grafica colorata e una buona giocabilità.

| GRAFICA | 8 | FATTORE QI | 8 | K-VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 4 | FATTORE K | 9 | 870 |

### CURVA INTERESSE PREVISTO

AMIGA/PC
livello interesse 5 – 0
ora, giorno, settimana, mese, anno

*Block Out* combina la giocabilità del fratello maggiore con un'ampia gamma di combinazioni, rendendolo più interessante e longevo di *Tetris* anche se, a causa del sistema di controllo, è stata persa un po' di quella immediatezza che caratterizzava il gioco sovietico. Se siete degli appassionati di *Tetris*, ci chiediamo cosa state facendo ancora lì a leggere invece di correre a comprarlo, perché è sicuramente un acquisto di cui non vi pentirete; se invece *Tetris* appariva troppo semplice o ripetitivo, *Block Out* rappresenta la migliore soluzione al problema, perdendo un pochino di giocabilità per il suo sistema di controllo ingarbugliato, rimanendo comunque molto interessante anche sulle lunghe distanze.

# BISCAZZIERI DA QUATTRO BIT

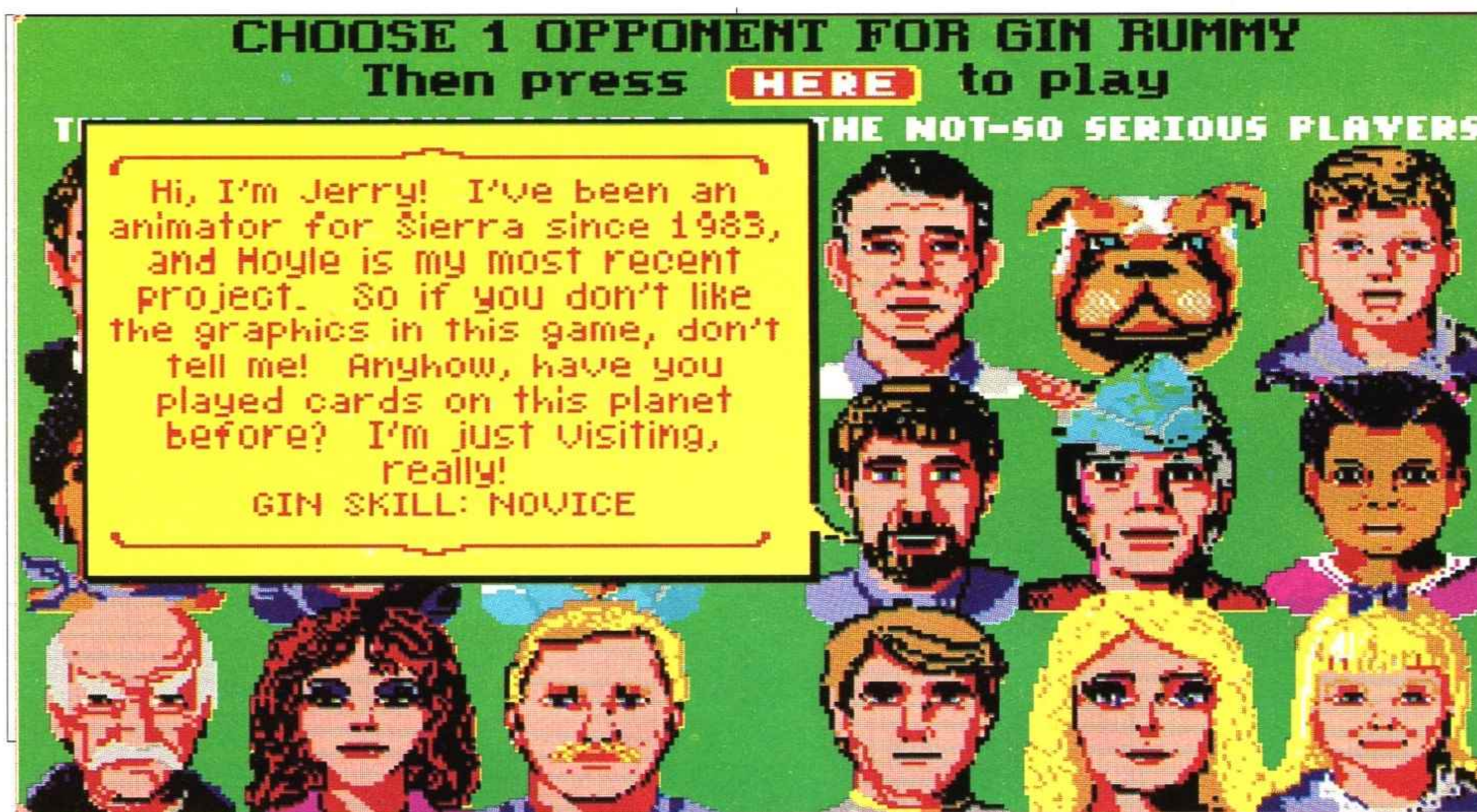
**L'acquisto del computer da parte di un genitore sino a qualche tempo fa era sempre un trauma: lui nella maggior parte dei casi non capiva a che cosa servisse - e i figli del resto non facevano molto per aiutarlo. Anzi, se possibile peggioravano la situazione impiegando ore che si sarebbero potute dedicare molto più proficuamente allo studio per sollazzarsi tra alieni, calciatori e labirinti computerizzati. Col tempo le cose sono poi andate migliorando, e oggi non è difficile trovare padri e figli che giocano insieme, quando addirittura non litigano per avere l'ultima partita a *Space Quest*.**

**Se però vi doveste ancora malauguratamente ritrovare nella situazione del primo tipo ("Quell'affare lì ti fa male agli occhi!", "Da quando ce l'hai non studi più!", ecc..), vi consigliamo di avvicinare il parentado in modo più *soft*, proponendo cioè giochi che siano in grado di attirare la loro attenzione più di quanto non possa fare una partita a *Megasplatter Invaders III Plus*.**

**A questa categoria possono senz'altro appartenere i tre programmi che vi presentiamo. Sono giochi di carte al computer e, da sempre, hanno una buona accoglienza presso ogni tipo di giocatore sia perché non obbligano a frenetici smanettamenti del joystick, sia perché possono interessare e appassionare persone di ogni età.**

***Danilo Lamera***

## THE HOYLE'S BOOK OF GAMES

**Sierra on Line**

*La schermata iniziale che vi consente di selezionare gli avversari...e poi si affrontano sul tavolo verde.*

Contenuti su due dischetti, ecco 6 tra i più popolari giochi di carte americani. È un vero e proprio prodotto nazional-popolare, concepito per intrattenere tutta la famiglia - compresa la vecchia zia appassionata di solitari.

Il fatto che i giochi siano americani non deve scoraggiare. Tutto il mondo è paese, specie al tavolo verde, e le regole di molti giochi sono del tutto simili a quelle di casa nostra. L'interfaccia utente è assai ben concepita e, a dispetto di molti programmi del genere, ha anche un discreto fascino visivo. Tanto per cominciare è possibile scegliere tra nove coloratissimi mazzi di carte. I mazzi sono diversi solo nel disegno della copertina, sia ben chiaro, perché in realtà si tratta dei normali mazzi da 52 carte (senza Jolly) in uso in tutto il mondo.

Un menu a tendina consente di navigare per il gioco e di impostare tutte le caratteristiche di base, tra cui la velocità e le opzioni di animazione degli avversari computerizzati, che sono un vero spasso. I programmatori hanno intelligentemente pensato di fornire giocatori facilmente identificabili: i nostri compagni di gioco qui hanno tutti una faccia, discorrono durante la partita, sorridono e commentano le varie mosse. Sono 18, 9 molto agguerriti e 9 un po' più alla mano, compreso il cane (!) di famiglia.

Scelti i compari non resta dunque che addentrarsi in una partita elettronica. Degli otto giochi proposti non vi daremo che alcuni cenni descrittivi, dato che il manuale e le guide incorporate nel programma aiuteranno a capire di più.

### CRAZY EIGHTS

Lo scopo è quello di scartare tutte le carte in mano, seguendo le sequenze e i segni proposti dal mazzo degli scarti. L'otto qui fa da jolly e consente di cambiare il segno (da quadri a cuori, ecc.). Il corrispondente italiano di questo gioco è conosciuto come "*Derniére*", ma non è molto praticato.

### OLD MAID

Beh, questa è una variante della ben nota

"*Peppatencia*" o "*Uomo Nero*" che dir si voglia.

**HEARTS**
Anche qui siamo nel territorio del Tressette "a non prendere"
(*trisett ciapano'*, per i milanesi).

**GIN RUMMY**
Dietro al nome si nasconde l'arcinoto Ramino a 10 carte, con un paio di varianti.

**CRIBBAGE**
Questo è un gioco che non avevamo mai visto. È molto complesso, almeno da capire. La somma delle carte man mano giocate devono formare delle combinazioni che valgono un certo numero di punti. Il primo tra i giocatori che arriva a 121 (o 61) vince.

**KLONDIKE**
È uno dei tanti solitari conosciuti. La zia Pina ne sarà entusiasta.

Avrete facilmente capito che questo programma è un "sempreverde". Sia che si tratti di sfuggire a oziosi pranzi familiari, sia che si voglia dimenticare un po' i vari ninja, alieni e atleti elettronici, *Hoyle's Book of Games* è sempre in grado di garantire quella mezz'ora di relax di cui talvolta non si può fare a meno. Papà sarà contento, e i figli anche. Per cercare peli nell'uovo va comunque detto che la lentezza del caricamento e di gestione dei giochi è talvolta esasperante, mentre la grafica non eccelle certo per accuratezza, soprattutto delle carte. A parte questi difetti marginali, è un acquisto di cui è difficile pentirsi.

| AMIGA | L69000d | USCITO |
|---|---|---|
| ♥♥♥♥ | | |

# GIN KING - CRIBBAGE KING

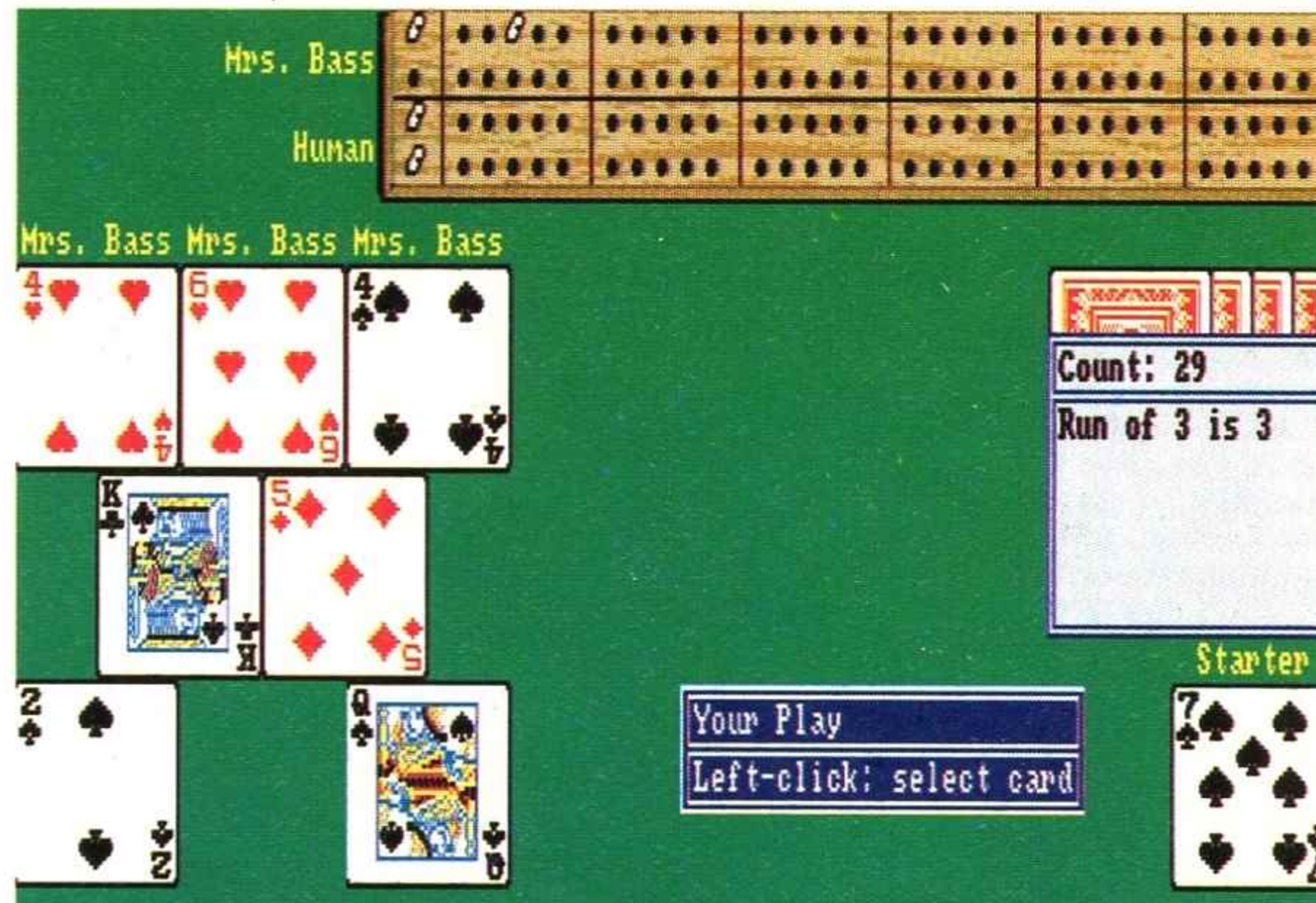
## The Software Toolworks - Amiga - 1Mb

Dagli autori della magica serie *Chessmaster*, ecco un solido tentativo di diversificare la produzione. I due giochi trattati sono il *Gin Rummy* e il *Cribbage*, di cui abbiamo discusso poc'anzi. La confezione è lussuosa, tanto da comprendere anche un mazzo di carte vero e il segnapunti per il *cribbage*.

Il programma è decisamente professionale. Pur disponendo di opzioni alla portata di tutti, l'analiticità e la completezza con cui vengono giocate le mani fanno pensare a un prodotto per biscazzieri abitudinari, sia pure in ambito familiare. Non si fatica dunque a immaginare che il programma sia stato studiato per aiutare gente che si accanisce assiduamente ai tavoli verdi del vicinato.

I soliti menu a tendina guidano il giocatore durante le partite: utilizzandoli si possono impostare tutte le opzioni di gioco, comprese le varianti più strane in uso in alcuni stati americani. Non mancano naturalmente 7 avversari computerizzati con diversi livelli di abilità e personalità, mentre quelli che non partecipano alla partita possono essere usati come consiglieri o aiutanti sul campo. Interessante è anche l'opzione che consente di ripetere una mano di gioco per analizzare gli errori commessi.

L'aspetto grafico è sobrio ma curato, tutto finalizzato ad un eccellente disegno delle carte.

I lettori avranno già intuito quali purtroppo siano i limiti del programma. Sebbene il *Gin* sia sostanzialmente un ramino a due giocatori e un solo mazzo, il *Cribbage* è un gioco sconosciuto presso il nostro pubblico (smentiteci in caso contrario). Ecco che così in Italia un programma del genere, concentrato e iper-analitico su due giochi soli, può facilmente non incontrare i gusti di chi sia abituato al massimo alla briscola "a chiamata". Sotto questo punto di vista il prodotto non è valutabile, proprio perché dedicato al mercato anglosassone. A ogni buon conto, è quanto di meglio si possa trovare sull'argomento sia nel manuale che nelle partite elettroniche, e comunque potrebbe essere una buona occasione per imparare qualcosa di nuovo.

La versione qui recensita funziona solo su computer dotati di almeno 1Mb di memoria, ma il programma è disponibile anche per quelli con 512K. Provatelo e sappiateci dire: potremmo anche mandarvi a fare qualche torneo in America...

| AMIGA | L49000d | USCITO |
|---|---|---|
| ♥♥ | | |

# AMARILLO SLIM REALPOKER 5 CARDS STUD

## Villa Crespo Software

Il *poker* è decisamente un gioco internazionale, sicuramente tra i più belli per il sapiente comporsi di fortuna, abilità, tattica e psicologia di gioco. Gli americani lo giocano come sempre alla loro maniera, e cioè con tutto il mazzo di 52 carte. Noi lo giochiamo alla francese, con 32-36 carte (senza le carte dal 2 al 5).

La versione qui proposta è diversa dal normale, ma è conosciuta anche sulle nostre rive: lo *Stud Poker* non è altri infatti che la ben nota *Telesina (Telesina)*, badate bene, e non *Teresina* come viene spesso erroneamente chiamata). Le carte sono distribuite una alla volta - due coperte e tre scoperte - senza la possibilità di cambiarle. Le puntate si effettuano a ogni giro di carte. Il trucco sta nell'indovinare le combinazioni che si formano tra i giocatori facendo attenzione a possibili sorprese nascoste tra le carte coperte. È un modo sanguinoso di giocare a poker e può far perdere intere fortune, ancora più di quello tradizionale. Se avete la possibilità di vedere il vecchio film "*L'uomo dal braccio d'oro*" ne avrete un'idea più precisa.

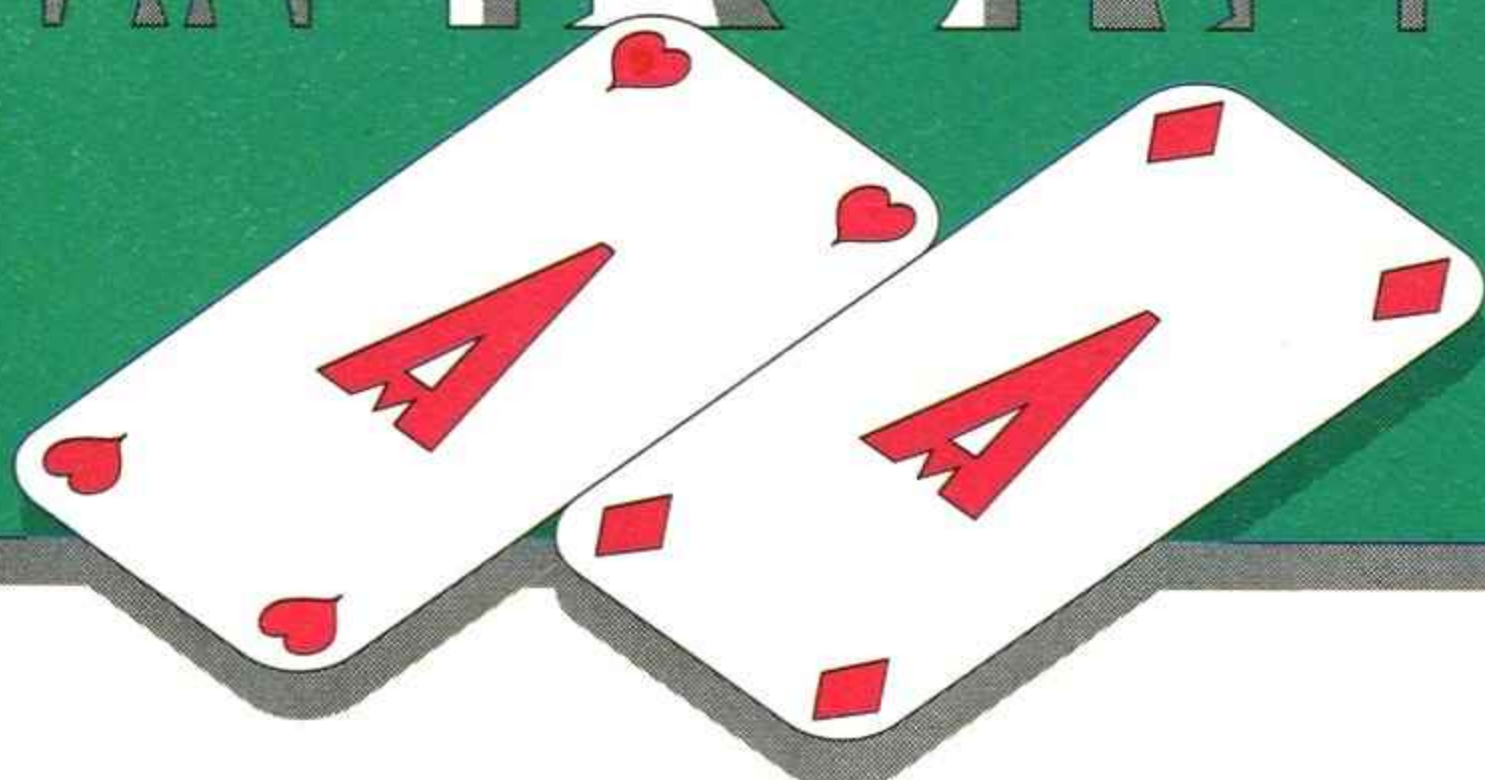
Tornando al nostro programma, ogni poker su computer perde molta parte del suo fascino proprio per la mancanza della componente umana, che nel gioco vero è fondamentale. Ben consci di questo limite, i promotori di questo prodotto non hanno dedicato granché agli orpelli grafici, badando invece più alla sostanza e alla statistica, che in questo tipo di poker aiuta ben più della fortuna.

REALPOKER

Se la grafica non è certo curata (ci si limita a disegnare il video con il solo ausilio dei simboli **ANSI**), le opzioni disponibili sono molto ampie. Il tavolo ospita quattro persone, giocatore compreso. Le mani, giocate essenzialmente sulla base di puntate e di rilanci, sono ben gestite - come tutto il resto - dai tasti funzione.

Gli aiuti per il giocatore sono diversi e polivalenti. Statistiche, analisi, replay e "help contestuali" sono costruiti per rendere scientifica ogni mano di gioco, ed è proprio qui che si notano sia la preziosa consulenza di Amarillo Slim (un tale che a Las Vegas furoreggia), sia l'intento di far capire ogni più recondito segreto del gioco anche al principiante. Qui tutti gli avversari cibernetici appartengono alla ben nota categoria americana degli "*shark*" (squali): il pollo, insomma, siamo noi.

Questo programma è dunque un buon diversivo, specie per le noiose ore d'ufficio, ma forse è un po' troppo tecnico e poco appariscente per piacere a chi non sia già un pokerista incallito.

| IBM PC | L59000d | USCITO |
|---|---|---|
| ♥♥♥ | | |

# MICRO WIMBLEDON

**K gioca a fondo campo e risponde ai colpi di diverse teste di serie...**

Il tennis dovrebbe essere uno sport abbastanza facile da simulare. Due giocatori che respingono una pallina nella metà campo avversaria al di sopra di una rete in un campo rettangolare. I primi giochi per computer come *Pong* lo facevano già quindici anni fa!

Nel 1990 più il gioco è semplice, più ci si aspetta che la riproduzione grafica dello sport ricalchi la realtà. E all'improvviso il tennis diventa qualcosa di più difficile da simulare. Quando il giocatore lancia la pallina per aria, alza la racchetta sopra la testa ed esegue il colpo viene chiamato in causa praticamente ogni muscolo del corpo, che si torce e piega allo stesso tempo, mentre la pallina è in volo verso la metà campo avversaria.

E questo solo per il servizio!

I giochi che K presenta in queste pagine sono i migliori in circolazione. Abbiamo scelto titoli che cercassero l'aderenza alla realtà ma anche giochi che siano - cosa fondamentale - davvero giocabili. Vai col servizio...

| PC ENGINE | L100000 cart | USCITO |
|---|---|---|

## INTERNATIONAL TENNIS

**Lo smash vincente del PC Engine**

Non c'è dubbio. L'*International Tennis* del PC Engine è il modello a cui tutti dovrebbero guardare prima di pensare alla pubblicazione di un nuovo gioco di tennis.
Programmatori, attenti. Possessori di PC Engine, gioite. Tutti gli altri, guardino e stupiscano.

*IT* coglie nel segno nelle quattro caratteristiche fondamentali che fanno la differenza tra un buon gioco di tennis e uno pessimo. Innanzitutto la grafica tridimensionale - il movimento della pallina è assolutamente credibile mentre segue la sua traiettoria tridimensionale verso l'avversario, in qualunque posizione sia stata colpita.

Poi il metodo di battuta della pallina, facile da padroneggiare ma anche assolutamente plausibile perché l'animazione computerizzata riflette la "decisione" trasmessa via joypad. Il risultato di tutto questo è un grandioso, fluente scambio tra i contendenti.

Il terzo aspetto chiave sono le opzioni, e anche qui *IT* centra il bersaglio. Rotazione, forza del tiro, posizionamento, doppio per quattro giocatori - il giocatore ha la più ampia gamma di possibilità di tutti i tempi a portata di polpastrelli.

Infine ci sono gli extra. Ci deve essere sempre la ciliegina nei giochi sportivi: potrebbero essere i commenti in stile televisivo dei giochi Cinemaware, oppure un'avventura dinamica aggiuntiva come in *IT* - dove i vostri progressi dipendono dalle prestazioni sul campo. Una pietra miliare nel campo delle simulazioni sportive.

| ST/AMIGA | L39000d | IMMINENTE |
|---|---|---|
| C64/AMSTRAD | L18000c • 25000d | USCITO |
| SPECTRUM | L18000c | USCITO |

## 3D INTERNATIONAL TENNIS

**Esperienza tridimensionale totale dalla Palace**

La Palace lancia la sfida con un nuovo rivoluzionario sistema che ruota e inclina il campo mentre si ribatte la pallina.

C'è un prezzo da pagare per tutto questo, comunque - i giocatori sembrano fatti con gli stuzzicadenti.

I benefici che se ne traggono sono però superiori alle limitazioni. Tutto ciò consente di avere molto più controllo del normale sulla palla - ci sono anche *top spin* e *back spin* - e di godersi la partita più di quanto accadesse in passato.

Il gioco propone un sacco di opzioni e di extra - come ci si aspetta da quelli della Sensible Software (*Microprose Soccer, Wizball*). Ci sono quattro livelli di abilità nel gioco contro un avversario o contro il computer: "Dilettante", "Semiprofessionista", "Professionista" e "Asso". Al massimo livello si possono usare tutte le opzioni di gioco, che diventa anche più veloce, con una più ampia gamma di colpi a disposizione e - cosa più importante - basato sui soldi.

L'aspetto lucroso della cosa praticamente fornisce un sottogioco. Bisogna decidere in quale torneo gareggiare e valutare le proprie possibilità di portare a casa un premio.

*3D International Tennis* è l'approccio più innovativo al tennis digitale degli ultimi anni. La cosa è encomiabile di per sé, ma ancora meglio è che ogni idea applicata al gioco è fatta per funzionare. Altamente giocabile e coinvolgente.

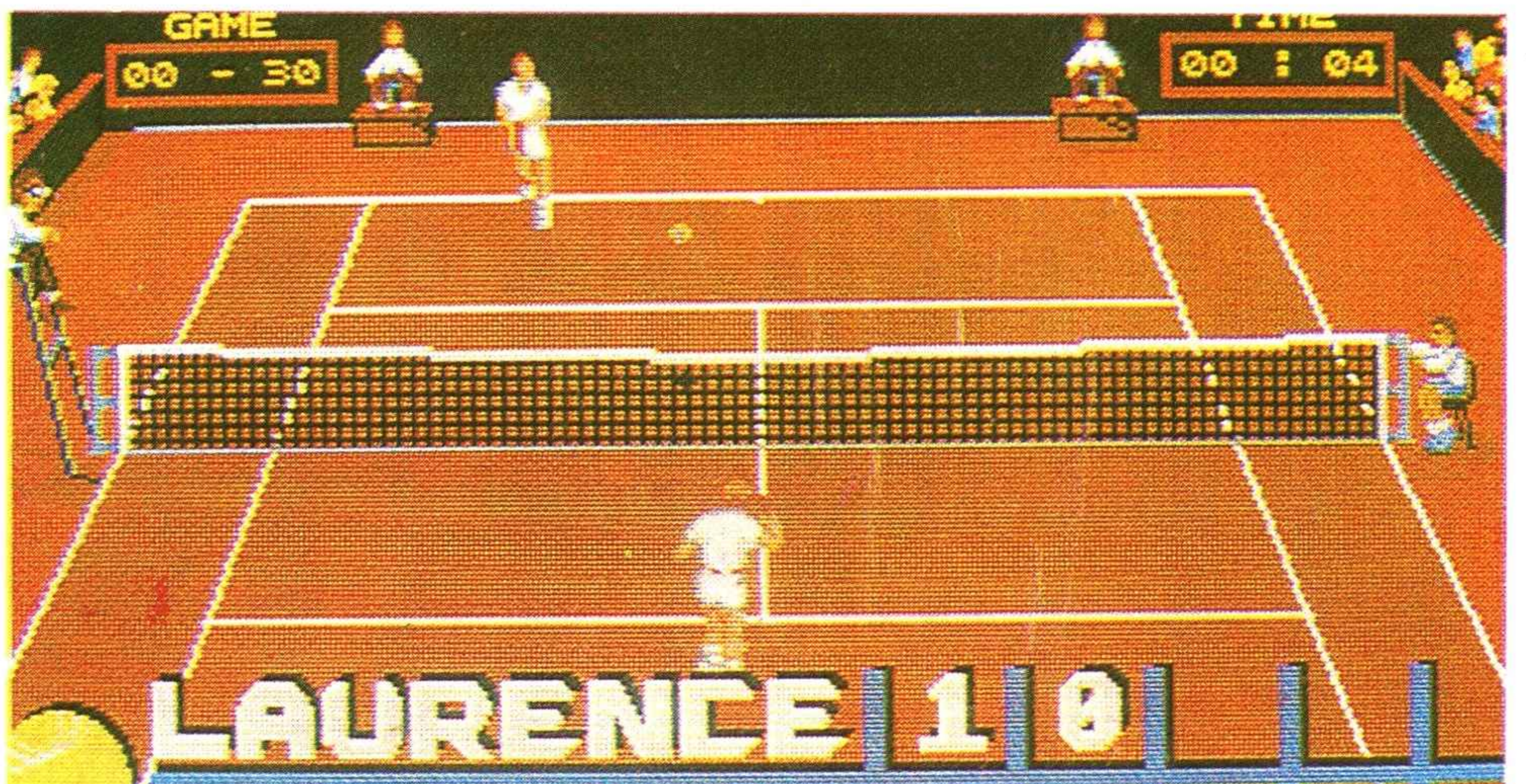
| ST/AMIGA | L29000d | USCITO |
|---|---|---|

## TENNIS CUP

**Lo split screen della Loriciels/US Gold**

Lo schermo diviso in due e la messe di opzioni sono i segni distintivi di questo gioco. *Tennis Cup* richiede un certo sforzo nel padroneggiare i sei diversi tipi di servizio e i trenta possibili colpi disponibili (a seconda della posizione del giocatore in campo), ma poi gli scambi sono molto divertenti.

L'intera area di gioco scorre lateralmente nei due sensi mentre il gioco procede. La limitazione di questo metodo di proposta visi-

va è che non consente ai giocatori di attaccare a rete. Comunque, a parte la natura limitata della resa tridimensionale, *Tennis Cup* ha molte cose belle da vedere e il livello generale della grafica è molto alto. Particolarmente apprezzabili sono la varietà e i dettagli delle facce degli spettatori - molto più convincenti delle solite file di palloni da calcio.

Il gioco consente di gareggiare sull'erba, sulla terra battuta, sul cemento o sul sintetico. Si può giocare al meglio dei tre o cinque set contro un amico o il computer oppure in due contro il computer in un doppio.

*Tennis Cup* è più un gioco ispirato al tennis che una simulazione di tale sport come *3D International Tennis*. Questa scelta è dovuta a comprensibili ragioni di progettazione del gioco e di limiti dell'hardware, ed è comunque giocabile come tutti gli altri giochi di queste pagine - ed è di gran lunga più bello.

| | | |
|---|---|---|
| **ST** | L39000d | USCITO |
| **AMIGA** | L39000d | USCITO |
| **C64** | L18000c • L25000d | USCITO |

# PRO-TENNIS TOUR

**Come stracciare Becker e Lendl secondo la Ubisoft**

*Pro-Tennis Tour* propone partite contro i migliori giocatori del circuito mondiale - Lendl, Becker e compagnia - nel tentativo di scalare la classifica mondiale.

La Ubisoft ha optato per una normale visione unilaterale del campo: niente schermi divisi in due. Il metodo di controllo è piuttosto semplice. Per servire si lancia la palla in aria e si sposta un cursore a croce nel punto verso cui si vuole che si diriga la palla.

Ribattere la palla è altrettanto semplice. Tutto quel che c'è da fare è premere il pulsante di fuoco - il computer stabilisce se il colpo è di rovescio o dritto a seconda della posizione del giocatore sul campo. Questa facilitazione consente ottimi scambi, ma non ci si può muovere e ribattere allo stesso tempo. Nella battuta la rotazione del braccio sembra durare secoli prima che si colpisca la pallina e ciò implica che la posizione del giocatore debba essere precisa, arrivando nella posizione in cui la palla deve essere ribattuta poco prima della palla stessa. Questo non nuoce propriamente gli scambi, ma li rende un po' irreali.

*Pro-Tennis Tour* ha eccellente sonoro e grafica eccellenti. Una nota di merito va alle "cartoline" dei paesi in cui si svolgono i vari tornei. La Torre di Londra non è mai sembrata così bella su schermo e la Statua della Libertà mai così brutta.

**PALLE DI SERVIZIO**

**Ecco spiegato il sistema di giudizio di K:**

***3 PALLE*** **Meglio di Boris "Vinco che c'ho 17 anni" Becker**

***2 PALLE*** **Sugli standard di Jimbo Connors - buono,ma quest'anno non vincerà Wimbledon**

***1 PALLA*** **Siamo seri!**

***NIENTE PALLE*** **Proprio così.**

| | | |
|---|---|---|
| **ST/AMIGA** | L29000d | USCITO |

# PASSING SHOT

**Una conversione da bar dalla Sega/Image Works**

La Image Works ha lanciato lo scorso anno una delle poche conversioni di un coin-op sul tennis. Sfortunatamente, come il suo fratello maggiore arcade, la versione domestica di *Passing Shot* non riesce a creare un grande impatto.

Il problema è la sua strana prospettiva a volo d'uccello: la palla vola verso l'alto ogni volta che inizia uno scambio, e a rendere le cose ancora peggiori viene mostrata solo una parte del campo mentre la palla è in movimento. Il tutto scorre verticalmente per mostrare il resto del campo, ma non è un gran rimedio. Inoltre, è difficile stabilire dove arriverà la palla nella propria metà campo - praticamente l'essenza del tennis.

Meno male che c'è una prospettiva 3D durante il servizio, e questo aspetto del gioco funziona bene. Del resto, come ben sanno i fan del tennis è una noia terribile vedere una partita vinta sul solo servizio.

Nonostante gli aspetti irreali del gioco è possibile divertirsi comunque: ci sono scambi decenti, anche se assolutamente "antitennistici". Resta la certezza che la Sega - leader nell'industria del coin-op in 3D - potrebbe fare di meglio se ci provasse ancora.

**PASSATO, PRESENTE, FUTURO**

**Il tennis non è riuscito a catturare l'immaginazione dei giocatori allo stesso modo di sport come il football (sia americano che "normale"), il golf o la pallacanestro. I più vecchi palleggi ebbero luogo sullo Spectrum e sullo ZX81 grazie a un gioco chiamato *Psion Tennis*. Nonostante la Psion possa oggi essere un po' in imbarazzo per le sue origini videoludiche, sicuramente merita un riconoscimento per aver animato un ambiente 3D in piena preistoria.**

**Come la Psion capì dieci anni fa, il 3D è un elemento fondamentale nel gioco del tennis. Il CD-I e i sistemi multimediali non hanno la possibilità di offrire novità nei giochi tennistici nel futuro più o meno immediato. Queste tecnologie offriranno la possibilità di associare la ripresa di una vera partita ad alcuni grandi giocatori finché non verrà stabilita la legalità di tutto ciò. Ci saranno partite con una buona forma di strategia computerizzata e addirittura programmi di allenamento per lo sport reale.**

**Ciò che queste tecnologie non sapranno fare sarà di proporre migliori simulazioni tennistiche con grafica computerizzata e con un'impronta d'azione. Ciò dipende totalmente dallo sviluppo di processori più potenti e veloci, capaci di sopportare i complicati calcoli di prospettiva richiesti simulando il tennis su una singola finestra-video. Questi processori esistono, le tecniche di programmazione sono già a punto, la voglia di realizzarli c'è, la possibilità economica per farlo non c'è. Non ancora.**

| | | |
|---|---|---|
| **GAMEBOY** | prezzo nc | USCITO |

# TENNIS

**Il piccolo grande tennis Nintendo**

Il Gameboy non è ancora distribuito in Italia, ma visto che in redazione ci stiamo divertento da un po' a giocarlo, abbiamo pensato di recensirlo.

Il *Tennis* del Gameboy è sicuramente il miglior gioco acquistabile per un portatile. Tale enunciato è un po' parziale visto che è l'unico tennis "portatile" in circolazione ma non è totalmente parziale se si considera che propone un gioco migliore di molti altri disponibili in versione computer. Niente male, considerato il bianco e nero del piccolo monitor a cristalli liquidi di cui dispone il Gameboy.

Queste limitazioni non impediscono al *Tennis* del Gameboy di offrire superbi batti-e-ribatti, grande controllo della palla sul servizio e sulla ribattuta, una convincente traiettoria 3D della pallina e, meglio di tutto, la possibilità di collegamento tra due Gameboy per partite a più giocatori, ognuno con la propria visione del campo.

# G.P. TENNIS MANAGER

### La SIMULMONDO commette doppio fallo nel set decisivo

Dopo Formula 1 e pallacanestro, eccoci al tennis. Con questo gioco la Simulmondo ci offre la possibilità di creare un alter ego tennistico in grado di partecipare ai tornei internazionali e confrontarsi con molti eroi della pallina gialla.

Caricato il gioco, si può scegliere se iniziare una partita nuova o caricarne una salvata precedentemente. In più, un'opzione di "pratica" permette un accesso veloce al campo per chi preferisce giocare subito, senza dover passare attraverso la simulazione vera e propria. Il programma contiene i dati di ben 95 campioni, ciascuno con differenti abilità.

La creazione del proprio giocatore consiste semplicemente nello sceglierne uno tra i sette già pronti: ognuno ha caratteristiche proprie, come ad esempio essere mancino, avere un perfetto dritto e una pessima volèe, essere scarsino in resistenza e fenomenale nella potenza di tiro. Ogni abilità può essere migliorata tramite l'opzione di "allenamento".

Il budget finanziario è determinante per la carriera, per cui è molto comodo avere una sponsorizzazione adeguata, ottenibile solo se si è piuttosto in gamba con la racchetta. Conviene farsi le ossa in tornei minori prima di partecipare a quelli del Grande Slam.

Una volta "creato" il personaggio e scelte la racchetta e (l'eventuale) sponsorizzazione, arriva il momento di giocare sul serio. Si può decidere se giocare attivamente - affrontando in tempo reale l'avversario - o lasciar disputare la partita al computer, che calcola il risultato in base alle potenzialità dei due avversari.

Il campo è visto dall'alto, con i due giocatori che si scambiano la pallina a colpi di racchetta, potendo scegliere tra pallonetto, topspin e tiri "tagliati a destra" o, se il tennista colpisce la pallina quando è sopra la sua testa, uno smash automatico.

Il sistema di controllo è un po' ingarbugliato: lo schermo del computer segue sempre la pallina scorrendo su e giù, dando al giocatore poco tempo per reagire quando arriva il momento di sferrare il colpo. Inoltre per utilizzare le quattro tecniche sopracitate bisogna premere il pulsante di fuoco muovendo il joystick in una delle otto direzioni (sono possibili delle combinazioni), complicando il tutto ulteriormente a meno di non disporre di un arto bionico capace di riflessi nell'ordine dei millesimi di secondo.

Tuttavia il vero problema di *G.P. Tennis Manager* è la simulazione manageriale: non si capisce come i parametri agiscono sul meccansimo del gioco. Le decisioni che prendete durante il gioco non hanno un riscontro riconoscibile e ci si trova a fare tentativi di tutti i tipi senza capire a cosa porteranno. In un gioco del genere, questo difetto è peggio della morte civile.

Anche la grafica della partita lascia molto a desiderare: quando lo abbiamo caricato per la prima volta abbiamo pensato di essere di fronte a un emulatore di VCS per C64: gli omini sono piccoli piccoli, non ci sono dettagli se non un paio di raccattapalle (che non si muovono) e il movimento dei tennisti ha ben poco di realistico.

*G.P. Tennis Manager*, non ricrea affatto un "simulmondo" tennistico. Speriamo che sia solo un infortunio di percorso. Auguriamoci che la versione Amiga - che ha una grafica decisamente più appetibile - non presenti gli stessi difetti di giocabilità.

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| C64 | L20000c • L25000d | USCITO |
| AMIGA | L39000d | SETTEMBRE |
| ATARI ST | L39000d | SETTEMBRE |

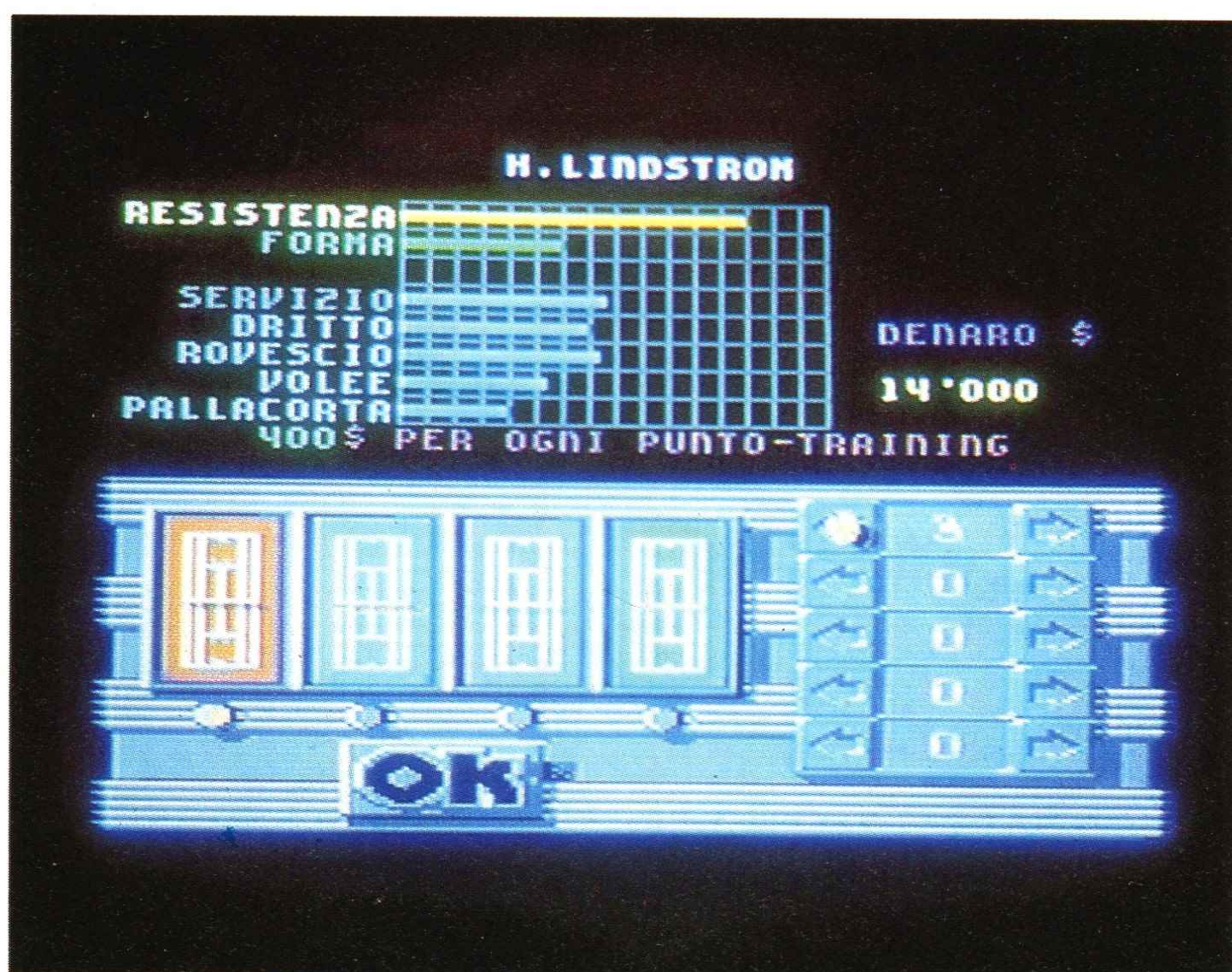
**C64**

La presentazione è degna del suo nome, con grafica e sonoro non sconvolgenti ma comunque di buon livello: purtroppo dietro di essa si annida insufficiente sia per quanto riguarda la grafica che l'animazione e il sonoro. I continui e fastidiosi caricamenti (praticamente uno per ogni torneo) gli danno la botta finale.

| GRAFICA | 4 | FATTORE QI | 5 | K VOTO |
|---|---|---|---|---|
| AUDIO | 2 | FATTORE K | 4 | 501 |

**CURVA INTERESSE PREVISTO**



Ci giocherete il tempo necessario per caricarlo, vederlo, partecipare a qualche torneo e archiviare la confezione. Anche se siete dei veri fanatici del tennis, vi divertirete di più a seguire gli incontri di tennis in TV, benché l'interattività sia uguale a zero.



*Lo schermo "Ion Tiriac" consente di allenarsi nei tiri fondamentali e fare pratica sui vari tipi di terreno: terra battuta, cemento, sintetico ed erba.*

# MASTER PIX

Via San Michele 3 - 21052 Busto A. (VA)

Tel. 0331/620430

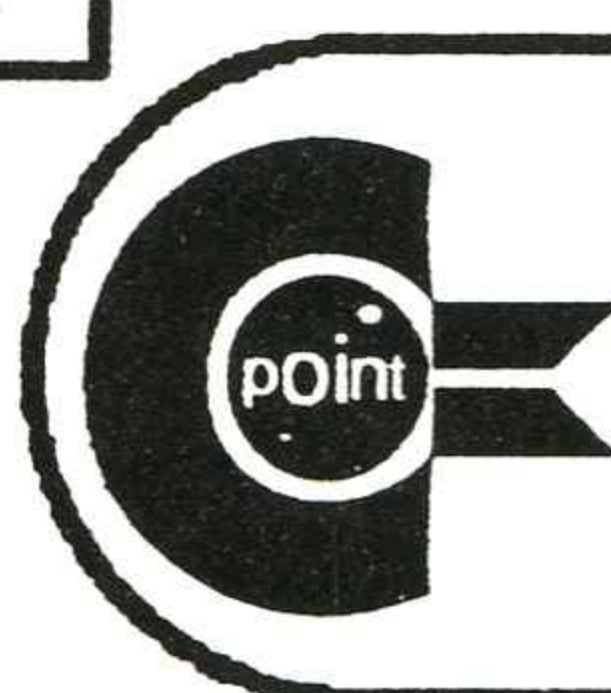
== INTERSOUND MDO ==
Interfaccia sonora
per PC e Comp.
L. 65000

Tutte le ultime novita' software e hardware per
ATARI 2600 · Nintendo · LYNX · SEGA

I PREZZI POSSONO ESSERE SOGGETTI A VARIAZIONI

Per ordinare basta una telefonata, pagherete in contrassegno al postino

**Prezzi IVA compresa**

point

AMIGA 500 --------> L.790000
AMIGA 500 APPETIZER L.820000
AMIGA 500 BATMAN -> L.850000
AMIGA 2000 -----------------> L.1750000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO ---> L.2700000
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC ---> L.2600000
* 2000 serie desk monitor incluso *
* Garanzia Commodore Italiana *

BMC-CORDLESS MOUSE

Il Mouse Senza Coda
A Raggi Infrarossi

Disponibile per
Amiga Atari ST
MS-DOS e Macintosh

L.280000

### *** SIERRA LIBRI AIUTO ***

| | |
|---|---|
| Kings Quest I | Heros Quest |
| Kings Quest II | Police Quest I |
| Kings Quest III | Police Quest II |
| Kings Quest IV | Space Quest I |
| Leisure Suit L. I | Space Quest II |
| Leisure Suit L. II | Space Quest III |
| Leisure Suit L. III | Black Cauldron |
| Colonels Bequest | Manhunter N.Y. |

*** L.25000 Cad. ***

=== ANTEPRIMA ===

AD LIB MUSIC CARD

SHEDA MUSICALE
PER IBM E COMPATIBILI
11 SUONI CONTEMPORANEI
SUPPORTA CENTINAIA DI VIDEOGIOCHI

INCLUSO PROGRAMMA JUKE BOX

MANUALE IN ITALIANO

DISPONIBILE SOFTWARE PROFESSIONALE

L. 379000

| TITOLO | AMIGA | MS-DOS | ATARI ST |
|---|---|---|---|
| 688 SUBMARINE ATTACK | 45000 | 49000 | |
| A-10 TANK KILLER | | 69000 | |
| BLOCK OUT | 29000 | 29000 | |
| BRUCE LEE LIVES | | 49000 | |
| CHESS PLAYER 2150 | | 59000 | |
| CLOUD KINGDOMS | 49000 | 49000 | 49000 |
| CODE-NAME: ICEMAN | | 79000 | |
| CONQUESTS OF CAMELOT | | 79000 | |
| DAN DARE III | 29000 | 29000 | |
| DIE HARD | | 49000 | |
| DRAGON WARS | | 69000 | |
| DRAGON'S LAIR II | 99000 | | |
| DRAGONS OF FLAME | 59000 | 59000 | |
| ELVIRA | 39000 | 39000 | 39000 |
| EMANUELLE | 29000 | 29000 | |
| ENCHANED DELUXE PAINT 2 | | 320000 | |
| ESCAPE FROM HELL | | 69000 | |
| F.BARESI W.CUP KICK OFF | 25000 | | 39000 |
| FACE OFF! | | 59000 | |
| GHOST'N GOBLIN | | 29000 | |
| GOLD OF THE AMERICA | 69000 | 69000 | |
| HARD BALL II | 39000 | 39000 | |
| HARLEY-DAVIDSON | | 49000 | |
| INDIANAPOLIS 500 | | 45000 | |
| INFESTATION | 39000 | | 39000 |
| KEEF THE THIEF | 59000 | 59000 | |
| KICK OFF 2 | 39000 | 39000 | 39000 |
| KRYSTAL | 69000 | 59000 | 69000 |
| LONG BLOW | | 49000 | |
| MECHWARRIOR | | 59000 | |
| PHOTON PAINT 2.0 ITAL. | 99000 | | |
| POP UP | | 45000 | |
| POPULOUS | 45000 | 39000 | |
| POWERBOAT | 49000 | 49000 | |
| POWERDROME | | 49000 | |
| SAFARI GUNS | 39000 | 39000 | |
| SKI OR DIE | | 49000 | |
| SLY SPY SECRET AGENT | 29000 | | 39000 |
| SORCERIAN | | 79000 | |
| STAR TREK V | | 49000 | |
| STARFLIGHT II | | 69000 | |
| STRYX | 29000 | 49000 | 29000 |
| SYLPHEED | | 59000 | |
| THEIR FINEST HOUR | 49000 | 49000 | 49000 |
| TOOBIN | 29000 | 29000 | 29000 |
| TOWER OF BABEL | 59000 | | 59000 |
| TURRICAN | 39000 | | |
| ULTIMA VI | | 59000 | |
| VIETNAM GUNBOAT | | 59000 | |
| WARHEAD | 49000 | | 49000 |

| TITOLO | AMIGA | MS-DOS | ATARI ST |
|---|---|---|---|
| BALANCE OF PLANET | | 69000 | |
| BASKET MANAGER | 39000 | 39000 | 39000 |
| BLUE ANGELS | 45000 | 45000 | 45000 |
| BUDOKAN | 49000 | 59000 | |
| CASTLE MASTER | 29000 | 29000 | 29000 |
| CENTURION:DEFENDER OF... | 59000 | 59000 | |
| CHAMPIONS OF KRYNN | 69000 | 69000 | |
| COLONEL'S BEQUEST | 89000 | 89000 | 89000 |
| DAMA SIMULATOR | 45000 | 45000 | 39000 |
| DAMOCLE | 59000 | 59000 | 59000 |
| DRAGON'S BREATH | 49000 | 59000 | 49000 |
| DRAGON'S LAIR | 99000 | 99000 | |
| DRAKKHEN | 59000 | 59000 | 59000 |
| E-MOTION | 25000 | 39000 | 39000 |
| ESCAPE FROM PLANET... | 25000 | 29000 | 29000 |
| EUROPEAN SPACE SIM. | 69000 | 69000 | |
| F-16 COMBAT PILOT | 59000 | 59000 | 59000 |
| F-29 RETALIATOR | 49000 | 59000 | 49000 |
| FERRARI FORMULA 1 | 39000 | 45000 | 39000 |
| FOOTBALL MANAGER W.C.E | 49000 | 59000 | 49000 |
| FULL METAL PLANET | 39000 | 39000 | 39000 |
| G.P. TENNIS MANAGER | 39000 | 39000 | 39000 |
| GRAVITY | 49000 | 59000 | 49000 |
| HARPOON | 69000 | 79000 | 69000 |
| ITALY 1990 | 29000 | 29000 | 29000 |
| IVANHOE | 49000 | | 49000 |
| KLAX | 25000 | 25000 | 29000 |
| KRIPTON EGG | 39000 | | 39000 |
| LEISURE SUIT LARRY III | 69000 | 99000 | |
| LHX ATTACK CHOPPER | | 99000 | |
| LOST PATROL | 29000 | | 39000 |
| MANCHESTER UNITED | 39000 | 39000 | 39000 |
| MIDWINTER | 69000 | 69000 | 69000 |
| MIGHT & MAGIC II | 69000 | 69000 | |
| PIPE MANIA | 39000 | 45000 | 39000 |
| SHERMAN M4 | 25000 | 29000 | 29000 |
| SKIDOO | 39000 | 39000 | 39000 |
| SPACE HARRIER | | 29000 | 29000 |
| SPACE HARRIER II | 29000 | | 29000 |
| STARFLIGHT | 39000 | 45000 | 39000 |
| STRIDER | 18000 | 29000 | 29000 |
| STUNT CAR RACER | 49000 | 59000 | 49000 |
| SWORD OF SAMURAI | 59000 | 59000 | 59000 |
| TANK M1 ABRAMS | | 69000 | |
| THE BASKET MANAGER | 39000 | 39000 | 39000 |
| THE HOUND OF SHADOW | 45000 | 49000 | 45000 |
| THE PUNISHER | 49000 | | 59000 |
| W.CUP SOCCER ITALIA 90 | 29000 | 29000 | 29000 |
| XENON II | 49000 | 49000 | 49000 |
| ZOMBI | 39000 | | 39000 |

# nuove versioni

**K vi tiene informati sulle ultime versioni dei giochi più famosi**

## CLOUD KINGDOMS

*Millennium; L49000d*

"*Pac Man* con i buchi" è la definizione che viene subito in mente. Bisogna guidare una biglia lungo un labirinto, raccogliendo gemme ed evitando i cattivi di turno (i classici fantasmini in questo gioco hanno preso la forma di palle da biliardo nere...). Lo scorrimento fluido e la coinvolgente struttura di gioco lo rendono ancor più gradevole. Non il miglior rompicapo del mondo, ma abbastanza seducente da garantire un bel po' di ore di sano divertimento..

**K-VOTO 730**

## CASTLE MASTER

*Domark/Incentive; L25000; Versione ST recensita su K 17; K-VOTO 835*

La grafica in Freescape è ancora abbastanza lontana dalla possibilità di creare una struttura di gioco veramente realistica e coinvolgente, ma *Castle Master* contiene molte novità rispetto ai precedenti giochi che usano questo sistema (il che potrebbe spiegare l'aggiornamento dello schermo relativamente lento). Il compito consiste nel salvare un prigioniero dalle grinfie del malvagio Magister. Il gioco è molto simile alla versione ST, ma il sonoro è decisamente migliore. In definitiva un gioco piacevole come lo sono gli altri della serie. Se vi sono piaciuti *Driller*, *Darkside* e *Total Eclipse* non potrà non piacervi *Castle Master*.

**K-VOTO 850**

## ULTIMA V

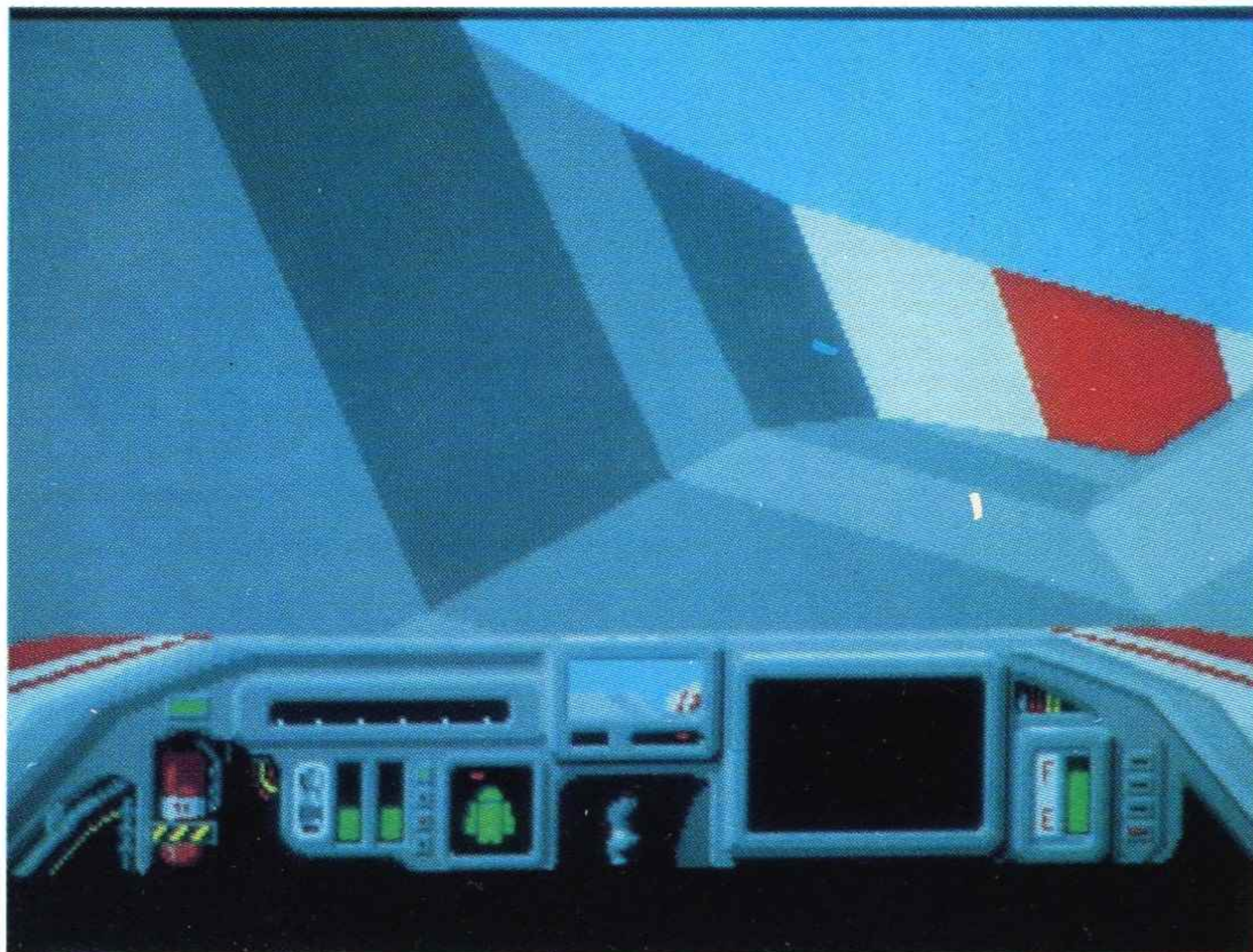
*Origin/Mindscape; L49000d; Versione PC recensita su K 7; K-VOTO 928*

"Due volte più vasto degli altri e con il doppio di tutto" così Richard Garriott alias Lord British descrive ciò che cerca di ottenere in un gioco della serie Ultima. Questa lunga serie di giochi di ruolo è diventata ormai un classico e l'ultimo nato, *Ultima VI*, sembra fatto apposta per cogliere di sorpresa e sconvolgere il mondo dei giochi di ruolo (vedi l'intervista con Richard Garriott sul numero di aprile). Le versioni di *Ultima V* per le altre macchine sono ottime e ora anche i possessori di Amiga possono dirsi soddisfatti e tuffarsi nell'azione. La grafica e il sonoro potrebbero essere migliorati (marginalmente), ma la giocabilità e la profondità sono tali da far passare in secondo piano queste piccolezze. Un gioco davvero vicino alla perfezione.

**K-VOTO 915**

## E-MOTION

*US Gold; Recensito in varie versioni su K 17; K-VOTO 825-890*

Nella versione per il glorioso "piccolo" computer della Commodore mancano i meravigliosi fondali sfumati presenti su Amiga, ma anche le assurdità monocromatiche dello Spectrum. Il risultato finale è un gioco semplice, veloce e giocabilissimo abbellito da un sonoro tanto particolare quanto gradevole. Non è molto chiaro cosa abbia a che fare questo schema di gioco con la filosofia *new age* (come dice la pubblicità), ma vale comunque la pena di provarlo.

**K-VOTO: 875**

## X-OUT

*Rainbow Arts; Versione Amiga recensita su K 15; K-VOTO 939*

Il C64 è una macchina fatta per gli spara-e-fuggi (basta ricordare la bellezza di *Uridium*) perciò non è ben chiaro perché i possessori di questo computer debbano essere costantemente bersagliati dagli ingiocabili e deludenti prodotti della maggior parte delle case di software. *X-Out* è un gioco meraviglioso su Amiga, pieno di idee originali realizzate in maniera impeccabile. Sugli 8-bit le stesse idee funzionano bene, la grafica è ottima e il sonoro riflette le aspettative: l'unico problema è che la giocabilità si può buttarla dalla finestra. Una vera vergogna.

**K-VOTO 470**

## POWERDROME

*Electronic Arts; versione ST recensita su K1; K-VOTO 925*

Le corse del futuro della Electronic Arts vedono finalmente la luce su PC, ma l'attesa è valsa la pena. Sinceramente questa versione è molto più giocabile di quelle per Amiga e ST anche se impiega la tastiera. La grafica è ottima (è identica a quella delle altre versioni solo che è più veloce), Mentre il sonoro è penoso (come al solito), ma giocando con il Walkman acceso si risolve il problema.

**K-VOTO: 900**

## CASTLE MASTER

*Incentive; Versione ST recensita su K 17; K-VOTO 835*

Questa versione non si differenzia molto da quelle per le altre macchine. La grafica è dettagliata e colorata (naturalmente solo con una scheda grafica decente) e l'aggiornamento dello schermo è leggermente più veloce di quello dell'Amiga (ma solo leggermente). Gli enigmi sono simili a quelli dei precedenti giochi della serie Freescape ma la mappa molto estesa dovrebbe impedire di completarlo troppo facilmente.

## ARCHIMEDES

### BATTLE TANK

*Minerva Software, L40000d*

A differenza dei più diffusi scenari bellici del 21° secolo, la Minerva Software prevede che il carro armato sarà il protagonista sul campo di battaglia del futuro. Ambientato nel 2037, *Battle Tank* mette il giocatore di fronte a un'orda di carri armati nemici. In una missione piuttosto contraddittoria, bisogna andarsene in giro a distruggere alcune torri per attivare le difese automatiche. Non sarebbe stato più semplice installare al quartier generale un meccanismo di detonazione automatico controllato da un semplice e comodo bottone? Il gioco si compone di quattro scenari: villaggio, città, campagna e base stellare.

Ogni livello è a scorrimento verticale molto fluido con vista dall'alto e la maggior parte dei dettagli è costituita da alberi, palazzi e palizzate. Per passare da un angolo dello schermo all'altro è necessario girare attorno ai numerosi ostacoli che si trovano sul cammino in quanto non è possibile aprirsi un varco come in *Firepower* o *Conqueror*, e anche le più piccole palizzate rifiutano categoricamente di cedere.

La possibilità di controllare i due cingoli indipendentemente rende il movimento del carro molto realistico, e sebbene la guida risulti inizialmente difficile una volta imparata la tecnica diventa facile manovrarlo anche durante le azioni evasive. In piena tradizione carristica si può anche girare sul posto muovendo in avanti il cingolo sinistro e indietro quello destro e viceversa.

Il carro armato si muove producendo uno strano cigolio (il che fa pensare che ultimamente sia stato oliato poco) che ha poco a che vedere con il rumore di un moderno mezzo corazzato. Gli spari e le esplosioni invece sono molto più credibili e producono un soddisfacente fragore quando un carro nemico viene messo fuori uso. Gli altri carri non fanno alcun rumore, tranne quando vengono colpiti da qualche proiettile vagante che talvolta si sparano per sbaglio l'un l'altro. Del sonoro non viene fatto altro uso, il che è un vero peccato perché il gioco avrebbe tratto sicuramente beneficio da un uso più creativo delle eccellenti capacità sonore dell'Archimedes.

A seconda del livello scelto (ve ne sono tre), si viene attaccati da un numero diverso di carri armati nemici. Gli avversari si muovono piuttosto intelligentemente e si portano oltre distanza di tiro molto velocemente. Purtroppo, una volta intercettati cominciano a sparare a tutto ciò che si muove, compresi loro stessi. Nascondendosi dietro una macchia di alberi, continueranno a girare badando agli affari propri ed eliminandosi l'un l'altro!

Coll'aumentare dei livelli aumenta il numero di carri armati e di proiettili da evitare. Una volta trovate e distrutte tutte le torri (da noi o dai nemici...) entra in funzione la difesa automatica e i nemici si ritirano per dar battaglia su un altro terreno.

La maggior parte degli scenari è credibile, con alberi, case e strade che rendono un'atmosfera familiare. L'ultimo livello invece è una scelta davvero strana: carri armati nello spazio? Cos'è successo alle astronavi e ai caccia stellari? Per di più vengono usati gli stessi sprite, perciò non bisogna aspettarsi carri armati argentei e luccicanti.

Globalmente *Battle Tank* è un gioco divertente da giocare per un po', ma l'interesse non è destinato a durare a lungo perché dopo aver giocato tutti e quattro gli scenari ci aspetta soltanto un maggior numero di carri armati. La grafica non è niente di speciale e dà l'impressione di essere un po' piatta. Tutto è immobile a parte i vari carri armati e sarebbe bastata qualche vecchia jeep da spazzar via con un colpo ben assestato per movimentare un po' più le cose. Il solo gioco comparabile è *Conqueror*, che però è un programma nettamente superiore anche se un po' più caro. L'Archimedes ha bisogno di sparatutto che utilizzino il sonoro e la grafica ai limiti delle sue possibilità. Sfortunatamente *Battle Tank* è molto lontano da questo intento, e possiamo raccomandarlo solo agli amanti dei carri armati e ai patiti del genere.

**K-VOTO: 550**

### MADDINGLY HALL

*Minerva Software, L40000d*

Se escludiamo i pregevoli sforzi della Magnetic Scrolls, l'Archimedes è sempre stato piuttosto trascurato dalle case produttrici di adventure. La Minerva ha perciò prodotto, per ristabilire l'equilibrio, il suo primo gioco non arcade.

*Maddingly Hall* ci mette nei panni di Bertie Hall, un giovanotto a corto di soldi ma desideroso di darsi alla bella vita. Per coronare il sogno bisognerà cercare di farsi nominare legittimo erede da una danarosa zia convincendola della nostra validità. In aggiunta, la possibilità di fare la corte a una nostra vecchia fiamma che ora abita a Maddingly Hall rende le cose più interessanti. Il gioco inizia in un ambiente alquanto familiare. Ci ritroviamo infatti su un sentiero con strade che portano in tutte le direzioni.

Senza perdere troppo tempo, conviene dirigersi verso la casa della zia per renderla consapevole della nostra presenza. Come negli adventure più recenti qui si può trovare un certo numero di personaggi con cui interagire.

Ci sono diversi compiti da portare a termine per riuscire a renderli felici tutti, ma bisogna continuamente avere un occhio di riguardo per la zia oppure... addio eredità!

Lo scorrere del tempo viene scandito dal susseguirsi delle azioni, che vengono compiute (non importa quale sia la loro complessità) nello spazio di un minuto. Certe azioni vanno eseguite entro o allo scoccare di una certa ora. La cena, ad esempio, viene servita alle sette in punto: meglio tenere d'occhio l'orologio.

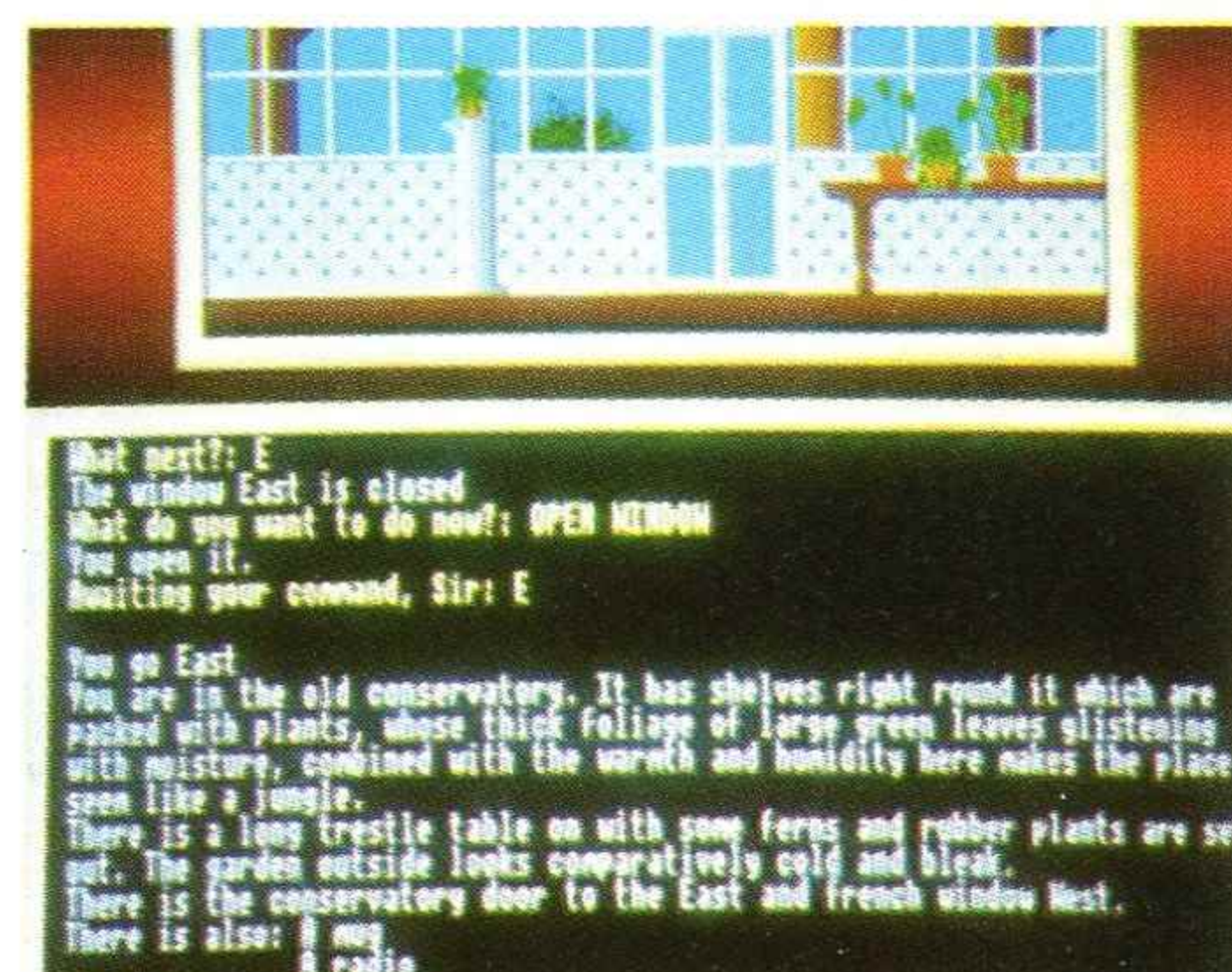
Come in tutte le storie ambientate in antichi manieri e sontuose ville qualcuno viene assassinato, e naturalmente spetta a noi trovare il colpevole. Se si raccolgono abbastanza indizi l'assassino verrà smascherato, impressionando favorevolmente la vecchia zia e aumentando la possibilità di divenire l'unico erede della sua fortuna. Fallendo si finisce per essere sospettati di omicidio (non resta molta scelta, vero?).

Il gioco contiene tutti i cliché di un classico racconto giallo, e avendo giocato parecchi adventure (specialmente *Moonmist* della Infocom) non c'è da aspettarsi nulla di nuovo: c'è persino l'immancabile vecchio e fedele maggiordomo e il poliziotto del villaggio.

In *Maddingly Hall* ogni locazione è illustrata da una piccola schermata grafica che dà l'impressione di venir costruita utilizzando parti prefabbricate! Infatti, quando viene disegnata una delle stanze, prima compaiono i muri, poi le porte e in seguito vengono aggiunte due sedie. Sebbene la grafica sia buona la mancanza di profondità conferisce ai disegni un forte aspetto bidimensionale. Probabilmente la parte più importante di un adventure è il parser, cioè quella parte del programma che permette di impartire comandi al personaggio. Purtroppo il parser di questo gioco appartiene alla categoria che accetta frasi composte da verbo + oggetto, ormai obsoleto e sull'orlo dell'estinzione.

Se consideriamo i risultati raggiunti da altre case (basti pensare alla Magnetic Scrolls), è stato fatto un passo indietro. Possono essere utilizzati gli aggettivi, ma non sembra che abbiano influenza nello svolgimento delle azioni. Il parser non riesce ad associare parole utilizzate in frasi consecutive. Se, per esempio, si digita "Get Key" e il computer risponde "Which One?", digitando "Iron" per indicare quella di ferro) il programma risponde "I don't know what you mean". Bisogna quindi digitare nuovamente la frase completa.

Se escludiamo la grafica, non c'è nulla in questo gioco che non sia già stato fatto su macchine a 8-bit. Considerato che il programma è scritto in BASIC l'esecuzione è davvero veloce, ma questo è principalmente dovuto alla formidabile velocità dell'Archimedes più che a un vero e proprio sforzo di programmazione. L'Archimedes è in grado di fare molto di più, e giochi di questo tipo dovrebbero essere lasciati agli 8-bit. D'altra parte, *Maddingly Hall* rappresenta una soddisfacente introduzione agli adventure e dovrebbe tenere occupati gli amanti del mistero per un po'. Il prezzo è ragionevole e la Minerva dovrebbe essere apprezzata per l'appoggio che offre ad un macchina così sottovalutata come l'Archimedes.

**K-VOTO: 600**

# CONSOLEMANIA

**Preso dalla parte di recensore ufficiale di *Consolemania*, è ormai difficile trovare IUR in sala giochi. Anche questo mese ha il suo bel da fare per risolvere *Castelvania II*, ricordare i tempi andati con *Alpha Mission* e volare nei cieli di *Airwolf*.**

## CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

| NINTENDO | L70000ct | USCITO | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA 5 | FATTORE QI 8 | K VOTO | |
| AUDIO 6 | FATTORE K 7 | 756 | |

Dracula è pur sempre Dracula, e sembra abbastanza logico che non basti un solo videogioco (*Castlevania*) per sconfiggere il Principe del Male...

Ecco quindi tornare Simon Belmont, il guerriero gotico che credeva di aver sconfitto definitivamente il "Conte" in *Castlevania*: purtroppo, proprio durante quel duello all'ultimo sangue ha subito terribili ferite che gli hanno intaccato l'anima. Tutto inizia con l'apparizione di una bellissima fanciulla che avvisa Simon che per evitare di diventare lui stesso un vampiro dovrà trovare le cinque parti del Conte Dracula e bruciarle nel suo castello, liberandosi così dalla maledizione del pipistrellaccio.

Comincia così l'avventura, sostanzialmente diversa rispetto a quella che era stata affrontata in *Castlevania*. Mentre là era l'azione a fare la parte del leone, *Simon's Quest* contiene parti di adventure, nel senso che si deve importunare ogni passante per farsi suggerire qualcosa che possa aiutare nella soluzione del "caso"; il bello è che qualcuno potrebbe anche raccontare delle frottole, e l'unico modo di scoprirlo è ...provare.

Anche qui bisogna raccogliere dei cuoricini massacrando nemici nella parte dinamica del gioco al fine di acquistare dai mercanti armi e altri oggetti più o meno magici; quando cala la notte i figli del Male diventano più difficili da eliminare, per cui ogni tanto è opportuno controllare l'ora per non farsi sorprendere dalle tenebre in zone "ad alto rischio".

*Simon's Quest* è il classico gioco da studiare a fondo con tanto di mappa e tabella delle possibili applicazioni di ogni oggetto magico: un vero rompicapo adattissimo per i patiti del genere.

*Simon Belmont va a sbattere contro un muro...anche gli eroi sbagliano!*

## ALPHA MISSION

| NINTENDO | L70000cart | USCITO | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA 6 | FATTORE QI 7 | K VOTO | |
| AUDIO 6 | FATTORE K 7 | 743 | |

Questo videogioco appartiene alla nutrita schiera dei coin-op che in Italia non hanno avuto una grossissima diffusione e sono comunque conosciuti con un altro nome nel nostro paese: misteri della distribuzione commerciale!

Nelle nostre sale giochi *Alpha Mission* si chiamava *ASO*, abbreviazione di *Armored Scrum Object*, e otteneva uno scarso successo anche perché era difficile tararlo in maniera adeguata a causa della differenza troppo marcata tra i livelli di difficoltà disponibili. Questa versione domestica per la console Nintendo fortunatamente offre un livello di difficoltà accessibilissimo, e anche le lievi variazioni rispetto all'originale favoriscono il giocatore.

Come già notato, i manuali d'istruzione allegati ai giochi NES sono spesso prodighi di notizie e piccoli particolari che arricchiscono la conoscenza del gioco e permettono una maggiore e più immediata familiarizzazione con esso. Questa volta si scopre così che la missione consiste nel pilotare il caccia SYD contro la mortale flotta dell'Alleanza delle Sette Stelle, che hanno scelto la Terra per costruire la loro nuova casa dopo essersi distrutte reciprocamente in una feroce guerra svoltasi nella lontana galassia di Tetranova.

È possibile inoltre divertirsi a scoprire i nomi dei vari avversari, particolarmente "eccentrici": Yakuuto 551, Tagami 633, Hekaterian, Sharipultra e così di seguito!

La battaglia si svolge nel miglior stile dei giochi spaziali, lungo un immaginario canale a scorrimento obbligato verso l'alto, con postazioni fisse a terra e formazioni di avversari volanti

che seguono percorsi ben precisi. Il caccia SYD dispone di armi di due tipi: laser aria-aria e missili aria-terra.

Rispetto al suo progenitore *Xevious*, *Alpha Mission* offre l'oppportunità di incrementare sia la potenza offensiva del nostro caccia che la sua velocità raccogliendo alcune lettere nascoste sotto le piramidi disseminate lungo il tutto il percorso: "L" per i laser, "M" per i missili e "S" per la velocità. Per fortuna in questa versione domestica - a differenza di quanto accade nel coin-op - basta raccogliere una sola lettera per ottenere il bonus; una volta raggiunto il massimo potenziale possibile, si può mantenerlo anche sul SYD successivo raccogliendo la "K".

Ci sono ancora altre lettere, ma non tutte a nostro favore: mano a mano che aumentano le capacità offensive, di riflesso cresce la percentuale di lettere negative riconoscibili dal fatto che sono rovesciate. Una di esse, la "C", annulla tutto ciò che si era acquisito.

Spesso per semplificare il gioco conviene cercare di scoprire la "F", perché una volta raccolta farà saltare tutte le piramidi di una buona parte del percorso dando così la possibilità di decidere agevolmente quali lettere raccogliere.

Molto importante è anche la "E" che incrementa l'energia del caccia, permettendogli di acquisire un arsenale di armi supplementari non appena raggiunge le 8 unità (il massimo è 24).

Ci sono 8 tipi di armi molto diverse tra loro, per cui è indispensabile fare un po' di prove per capire in quali situazioni sia preferibile utilizzarle. Fondamentale è scoprire quali proiettili impiegare con i mostri che compaiono a metà e alla fine di ogni Area, sensibili ai colpi solo in alcuni punti ben precisi.

A volte, specie nelle fasi più avanzate del gioco, conviene prendere certe armi supplementari per superare i punti più ostici, facendo anche leva sul fatto che alcune di queste - come il cannon - durano finché si posseggono le unità di energia reintegrabili lungo il percorso.

Un altro metodo per superare certi punti impegnativi è quello di utilizzare la "W" che fa avanzare ben tre stadi, mentre se si desidera accumulare molti punti è possibile utilizzare il "warp" contrario, dato dalla "R" che fa retrocedere di tre stadi; in entrambi i casi è opportuno prestare attenzione al luogo dove riprende il gioco, onde evitare qualche incontro indesiderato.

Nel complesso, *Alpha Mission* è una più che discreta trasposizione casalinga del coin-op della SNK e richiede una buona dose di adattabilità agli imprevisti, dato che la successione delle lettere dipende anche dall'abilità nel prenderle in una certa maniera: spara e fuggi sì, ma con molta strategia.

# AIRWOLF

| NINTENDO | | L70000cart | | USCITO |
|---|---|---|---|---|
| GRAFICA | 6 | FATTORE QI | 5 | K VOTO |
| AUDIO | 6 | FATTORE K | 5 | 580 |

"Ehi, Hawke!"

"Sì, dico proprio a te che mi stai guardando con quello sguardo esterrefatto! Abbiamo ancora bisogno di te per liberare alcuni prigionieri di guerra che ormai credevamo dispersi!"

Questo è il succo altamente originale di questo *Airwolf*: scusate l'acidità, ma sinceramente mi auguro solo che la serie di telefilm da cui è stato tratto questo videogioco fosse meno noiosa di quest'ultimo (non lo era, NdR), che non regala certo il brivido di un'azione bellica.

La presentazione del videogioco è abbastanza pomposa, con tanto di pseudo-sergente che impartisce le istruzioni di volo, ma dopo la schermata di decollo dell'elicottero ...ahinoi, che sciatteria!

Ci vuole poco per capire che per superare le varie missioni è sufficiente raccogliere i prigionieri, passando tra un'inesistente barriera di contraerea (non sono stato colpito una volta!), mentre tutto il resto è superfluo.

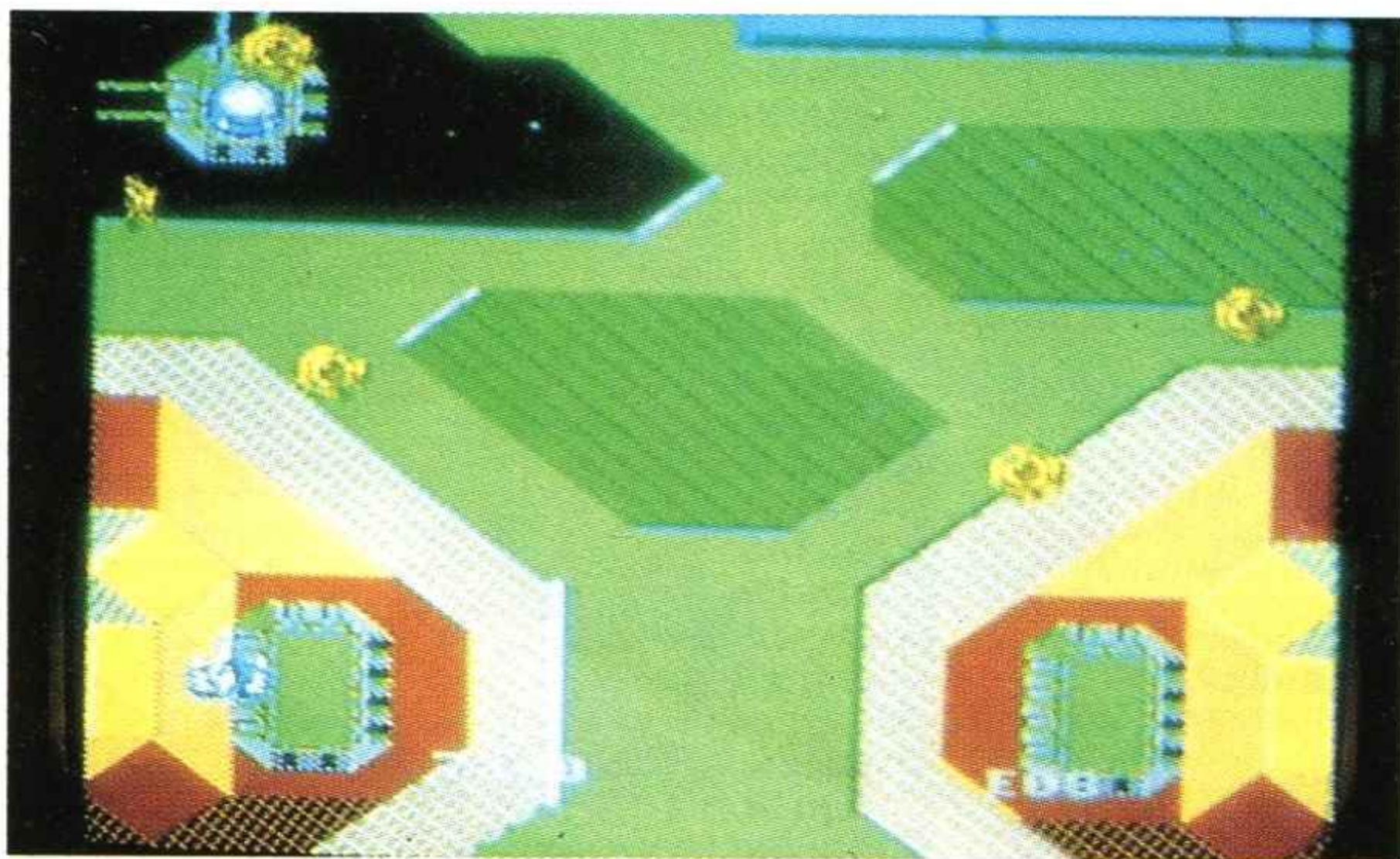
Di conseguenza, basta un'occhiata alla mappa per individuare la posizione dei campi di prigionia, una breve acceleratina per raggiungere la velocità massima (896 nodi e non 900 come dice il manuale), una picchiata verso i suddetti per raccogliere i prigionieri (c'è anche una vaporosa "rossa") evitando o colpendo i missili avversari e infine una fuga dal campo di battaglia verso un punto qualsiasi per passare alla missione successiva.

Se proprio ci si trova in difficoltà si può sempre atterrare alla stazione di rifornimento, dove viene fatto il pieno di carburante e di missili (15), mentre un veloce meccanico riparerà i danni causati dalla battaglia; lo stesso trattamento si riceve alla fine di ogni missione, per cui è inutile fare economie durante il volo.

Anche chi volesse scatenarsi in una carneficina per totalizzare punteggi apocalittici (a proposito: non si capisce assolutamente quanto valgano i singoli bersagli, visto che il punteggio viene assegnato solo a fine missione) non incontrerà eccessivi problemi: in una missione ho abbattuto agevolmente ben 75 aeroplani e 10 missili avversari, per non parlare dell'aeroporto devastato! Altro che Barone Rosso!

Forse *Airwolf* voleva essere un gioco strutturato in più fasi, ma alla resa dei conti si riduce a un combattimento aereo troppo facile, interrotto da troppe pause che tolgono anche la possibilità di acquisire un minimo di ritmo: peccato!

*Un "classico che più classico non si può" scenario di* **Alpha Mission**

THEY'RE RIGHT
BEHIND ME.
MOVE.....

*IUR ha fatto di tutto per salvare questa affascinante rossa in* **Airwolf**

## AMIGA

| ********ARCADE******** | |
|---|---|
| After the war | 18.000 |
| Altered beast | 49.000 |
| Black Tiger | 29.000 |
| Cabal | 39.000 |
| Cyberworld | 29.000 |
| Darius | 38.000 |
| Dragon's Lair | 109.000 |
| E SCAPE FROM SING. C. | 99.000 |
| Highway Patrol | 39.000 |
| Hot-Rod | 29.000 |
| Infestation | 38.000 |
| Kid gloves | 49.000 |
| Ninja Warrior | 29.000 |
| Onslaught | 18.000 |
| Overlander | 29.000 |
| P.47 Tunderbolt | 39.000 |
| Persian Gulf Inferno | 39.000 |
| Pinball Magic | 25.000 |
| Rainbow Island | 29.000 |
| Rock'n Roll | 29.000 |
| Scramble Spirits | 29.000 |
| Space Ace | 99.000 |
| Space Harrier II | 29.000 |
| Stormlord | 18.000 |
| STRYX | 29.000 |
| The Untouchables | 29.000 |
| X-Out | 29.000 |
| Wild Streets | 59.000 |
| ****STRATEGIA/SIMUL.**** | |
| 688 ATTACK SUB (Ita.) | 45.000 |
| 1943 Battle Hawks | 29.000 |
| Armada | 29.000 |
| Austerlitz | 49.000 |
| Borodino | 39.000 |
| E.S.S. | 69.000 |
| Detcon 5 | 59.000 |
| F-16 Combat Pilot | 59.000 |
| F-16 Falcon | 59.000 |
| F-29 Retaliator | 49.000 |
| Falcon Mission Disk | 49.000 |
| Fighter Bomber | 59.000 |
| F.O.F.T. | 59.000 |
| Gold Of The Americas | 72.000 |
| Interphase | 49.000 |
| North & South | 38.000 |
| Oil Imperium | 32.000 |
| Ports of call | 72.000 |
| Populous | 45.000 |
| Populous Prom. Land | 21.000 |
| Waterloo | 59.000 |
| *****SPORT/AZIONE***** | |
| Extra Time | 18.000 |
| Footballer of the Year II | 29.000 |
| Gran Prix Circuit | 42.000 |
| Manchester United | 49.000 |
| O.P. Basketball | 49.000 |
| O.P.Horce Racing | 49.000 |
| Player Manager | 39.000 |
| Paris/Dakar '90 | 39.000 |
| RVF Honda | 59.000 |
| Stunt Car Racer | 59.000 |
| TV Sport Basketball | 49.000 |
| TV Sport Football | 59.000 |
| Kick- Off | 29.000 |
| ***ADVENTURE/R.P.G.**** | |
| Battletech | 59.000 |
| Bloodwych | 59.000 |
| Bloodwych data disk | 39.000 |
| COLONY | 49.000 |
| Deja Vu II | 49.000 |
| Dragons of Flame | 59.000 |
| DRAGON'S BREATH | 49.000 |
| Drakkhen | 59.000 |
| Gold Rush | 49.000 |
| Hillsfar | 59.000 |
| Hound of Shadow | 45.000 |
| Indy The G. Adventure | 59.000 |
| Leisure Suit Larry I | 49.000 |
| Leisure Suit Larry II | 49.000 |
| Lords of the Rising Sun | 69.000 |
| King Quest I | 59.000 |
| King Quest II | 59.000 |
| King Quest III | 59.000 |
| Manara Le Declic | 39.000 |
| Maniac Mansion | 59.000 |
| Man Hunter | 59.000 |
| Personal Nightmare | 69.000 |
| Police Quest | 49.000 |

**DIGI-PAINT 3**

Il potente pacchetto grafico oggi a sole

**L. 135.000**

**DIGI-VIEW GOLD 4.0**

**L.300.000**

| | |
|---|---|
| Romantic Encounters | 18.000 |
| Sex Vixen from Space | 59.000 |
| Shogun | 59.000 |
| Sleeping Gods Lie | 49.000 |
| Swords Of Twiligh | 29.000 |
| Space Quest | 49.000 |
| Space Quest II | 49.000 |
| Space Quest III | 69.000 |
| SPACE ROGUE | 49.000 |
| The Black Cauldrom | 49.000 |
| The Quest F.T.Time Bird | 38.000 |
| Weird Dreams | 59.000 |
| Windwalker | 49.000 |
| Zac Mc Kraken | 49.000 |
| ***PROFESSIONALI/ITAL*** | |
| A-Drum | 45.000 |
| Amiga TOTO | 69.000 |
| C1-TEXT | 79.000 |
| CAO 3D | 149.000 |
| Contabilita' casalinga | 75.000 |
| Copy'st apprentice | 179.000 |
| Devpac 2.11 | 120.000 |
| De Luxe Music | 94.000 |
| De Luxe Print | 90.000 |
| Dieta | 75.000 |
| Flow CAD | 69.000 |
| Intro CAD | 109.000 |
| Kindwords 2.0 | 109.000 |
| K.C.S. Level II | 599.000 |
| Math-Amation | 79.000 |
| Music-X | 399.000 |
| Pagesetter | 210.000 |
| Photon Paint 2.0 | 99.000 |
| Photon paint tutorial | 29.000 |
| Real time sound proc. | 169.000 |
| Superbase Personal | 190.000 |
| TOTOTREK | 45.000 |
| *****PUBBLICAZIONI***** | |
| Amiga Assembler | 59.000 |
| Amiga Basic | 57.000 |
| Amiga DOS | 59.000 |
| Amiga grafica 3D e an. | 59.000 |
| Amiga linguaggio C | 52.000 |
| Amiga tecniche di prog. | 62.000 |
| L'Amiga | 60.000 |
| Il manuale AmigaDOS | 60.000 |
| Prog. l'Amiga Vol.II | 60.000 |
| **PROFESSIONALI/ING.*** | |
| 3-Demon | 155.000 |
| 3D CAD Amiga | 185.000 |
| A-CAD Translator | 270.000 |
| A-MAX Mac Emulator | 300.000 |
| A-MAX ROM128 Kb | 345.000 |
| A-MAX Drive | 495.000 |
| A-TALK III | 155.000 |
| AC/BASIC | 296.000 |
| AC/FORTRAN | 319.000 |
| Aegis Animagic | 137.000 |
| Aegis Animator+Draw | 137.000 |
| Aegis Audiomaster 2 | 120.000 |
| Aegis Draw 2000 | 400.000 |
| Aegis Draw Plus | 279.000 |
| Aegis Lights Cam. Act. | 115.000 |
| Aegis Modeller 3D | 137.000 |

**A-Max**

Macintosh Emulator

**L.300.000**

**AMIGA LATTICE C 5.04**

**L.499.000**

| | |
|---|---|
| Aegis Sonix | 140.000 |
| Aegis videoscape 3D | 280.000 |
| Aegis videotitler | 185.000 |
| Amiga drive alignment K. | 75.000 |
| Analyze 2.0 | 155.000 |
| Animate 3D ( PAL ) | 255.000 |
| Animator Flipper | 79.000 |
| Animator Effects | 79.000 |
| Animator Station | 155.000 |
| Arexx Lenguage | 79.000 |
| B.A.D.Disk Optimizer | 85.000 |
| B.Modula | 330.000 |
| Brodcast Titler ( PAL ) | 555.000 |
| Butcher 2.0 | 60.000 |
| C-Light | 90.000 |
| Caligari Proff. | 3.450.000 |
| Caligari Consumer | ............ |
| Calligrapher | 195.000 |
| Calligrapher Font I/II | 135.000 |
| Calligrapher Font III/IV | 68.000 |
| Chromap Map Des. | 1.700.000 |
| Cygnus ED Profess. | 159.000 |
| De Luxe Paint III | 259.000 |
| De Luxe Video III | 259.000 |
| De Luxe Photola | 199.000 |
| De Luxe Print II | 135.000 |
| De Luxe Productions | 369.000 |
| Digi Paint 3.0 | 135.000 |
| Digi View Gold 4.0 | 300.000 |
| Digi View Color F.M. | 115.000 |
| Digi View Gender Ch. | 36.000 |
| Director. The ( ENGL ) | 105.000 |
| Director. The.Toolkit | 65.000 |
| Drive Aligment KIT | 75.000 |
| DSM Disassembler | 100.000 |
| Dynamic Cad | 750.000 |
| Excellence ( 1 MB ) | 450.000 |
| G.O.M.F. 3.0 | 65.000 |
| G.O.M.F. Button | 114.000 |
| GD Moviesetter (ENGL) | 149.000 |
| GD Professional Draw | 175.000 |
| GD Profess. Page 1.2 | 355.000 |
| GD Profess. P. Temp | 69.000 |
| GFA Assembler | 119.000 |
| GFA Basic Interpreter | 215.000 |
| GFA Basic Compiler | 79.000 |
| Hard Drive Backup | 135.000 |
| Home Designer CAD | 300.000 |
| Icon Paint | 139.000 |
| Lattice C Compiler 5.0 | 499.000 |
| Logic Works 2.0 | 479.000 |
| M | 300.000 |
| M2 Modula 2 v.3.2 | 279.000 |
| Marauder II | 51.000 |
| Manx Atz.tec Prof.v3.6 | 309.000 |
| Maxiplan | 155.000 |
| Maxiplan Plus | 184.000 |
| Online ! | 109.000 |
| Pageflipper Plus F/X | 245.000 |
| Pageflipper 3D (PAL) | 245.000 |
| PAGESTREAM 1.8 | 299.000 |
| Pagestream fonts 1/13 | 59.000 |
| Pen Pal | 226.000 |
| Photon videon cell an. | 226.000 |
| Planetarium | 109.000 |
| Pro-Board | 749.000 |
| Pro-ED | 39.000 |
| Pro Video Plus (PAL) | 450.000 |
| Scribble ! | 125.000 |
| Sculpt Animate 4D | 785.000 |
| Sculpt Animate 4DJr. | ............ |
| TDI Modula 2 | 450.000 |
| TV Show | 149.000 |
| Tv Text | 149.000 |
| Turbo Silver v 3.0 | 298.000 |
| W.What Where When | 149.000 |
| Works The Platinum | 447.000 |
| X-COPY II +Hardware | 58.000 |
| X-COPY II | 37.000 |
| Zoetrope v1.1 | 208.000 |
| Zuma fonts 1 | 52.000 |
| Zuma fonts 2 | 52.000 |

**NEW!!!**

**Pagestream 1.8**

Il fantastico Desktop Publishing per *AMIGA* dalle sorprendenti prestazioni e dal prezzo stupefacente.

**L. 290.000**

## MS/DOS

| ******** ARCADE********* | |
|---|---|
| After Burner | 59.000 |
| Baal | 49.000 |
| Barbarian II | 39.000 |
| Blood Money | 59.000 |
| Double Dragon II | 29.000 |
| Dragon's Lair | 99.000 |
| Fire ! | 49.000 |
| Ghostbuster II | 49.000 |
| Hostages | 50.000 |
| Indiana Jones | 29.000 |
| Menace | 49.000 |
| Moonwalker | 29.000 |
| Out Run | 29.500 |
| Roger Rabbit | 39.000 |
| Strider | 29.000 |
| Toobin | 29.000 |
| Tongue of the Fatman | 59.000 |
| ****STRATEGIA/SIMUL.**** | |
| 688 Attack sub | 79.000 |
| A 10 Tank Killer | 69.000 |
| Armada | 29.000 |
| Austerlitz | 49.000 |
| Blue Angels | 45.000 |
| Borodino | 29.000 |
| Conflict in Viet-Nam | 59.000 |
| Conflict : Europe | 49.000 |
| Decision in the desert | 59.000 |
| F-15 Strike Eagle II | 79.000 |
| F-16 Falcon XT | 69.000 |
| F-16 Falcon AT | 89.000 |
| F-16 Combat Pilot | 59.000 |
| F-19 Stealth Fighter | 99.000 |
| Fighter Bomber | 69.000 |
| Final Frontier | 59.000 |
| First over Germany | 69.000 |
| Flight Simulator III | 129.000 |
| Flight Simulator IV | 129.000 |
| Full Metal Planete | 39.000 |
| Gunship | 69.000 |
| M 1 Tank Platoon | 89.000 |
| Night Rider | 29.000 |
| Oil Imperium | 49.000 |
| PT-109 | 59.000 |
| Sentinel Worlds II | 59.000 |
| Silent Service | 59.000 |
| Starflight II | 69.000 |
| Steel Thunder | 45.000 |
| Strike Force Harrier | 59.000 |
| Sub Battle Simulator | 29.000 |
| TANK | 69.000 |
| Thud Ridge | 40.000 |
| Veete ! | 69.000 |
| Wall Street | 49.000 |
| Waterloo | 69.000 |
| *******ADVENTURE******** | |
| Arthur | 59.000 |
| Demon's Winter | 59.000 |
| Don't Go Alone | 45.000 |
| Dragon Wars | 72.000 |
| Dragon's of Flame | 59.000 |
| Gold Rush | 49.000 |
| Hillsfar | 59.000 |
| Ice Man | 79.000 |
| Indy the G.Adventure | 59.000 |
| King of Chicago | 59.000 |
| King's Quest IV | 69.000 |
| Knigt of Legend | 49.000 |
| Leisure Suit Larry III | 99.000 |
| Man Hunter II | 59.000 |
| Maniac Mansion | 59.000 |
| Mines of Titan | 59.000 |
| Neuromancer | 38.000 |
| Omnicron Conspiracy | 69.000 |
| Pirates | 59.000 |
| Police Quest II | 59.000 |
| Pool of Radiance | 69.000 |
| Sinbad | 59.000 |

| | |
|---|---|
| Space Quest III | 59.000 |
| Tanled Tales | 49.000 |
| The Black Cauldron | 49.000 |
| The Colonel's Bequest | 89.000 |
| The Faery Tale | 69.000 |
| The Quest for the T.Bird | 38.000 |
| The Third Courier | 45.000 |
| Ultima Trilogy | 69.000 |
| Zac Mc Kraken | 49.000 |
| *****SPORT/AZIONE***** | |
| Hardball 2 | 38.000 |
| Indianapolis 500 | 45.000 |
| John Madden's footb. | 59.000 |
| King's of the beach | 69.000 |
| Microprose Soccer | 49.000 |
| Motocross | 49.000 |
| Paris Dakar '90 | 39.000 |
| Pc Goal | 21.500 |
| Skidoo | 39.000 |
| The duel | 42.000 |
| The duel California CH. | 24.000 |
| The duel European CH. | 24.000 |
| The duel Muscle cars | 24.000 |
| The duel super cars | 24.000 |
| The cycles | 38.000 |
| The games summer ed. | 29.000 |
| Tv sports Football | 59.000 |
| Volleyball simulator | 39.000 |
| **SIERRA'S HINT BOOK** | |
| GoldRush | 22.000 |
| King Quest | 22.000 |
| King Quest II | 22.000 |
| King Quest III | 22.000 |
| King Quest IV | 22.000 |
| Leisure Suit Larry I | 22.000 |
| Leisure Suit Larry II | 22.000 |
| Manhunter | 22.000 |
| Manhunter 2 | 22.000 |
| Police Quest | 22.000 |
| Police Quest 2 | 22.000 |
| Space Quest | 22.000 |
| Space Quest II | 22.000 |
| Space Quest III | 22.000 |
| The Black Cauldron | 22.000 |

***...ed inoltre molti altri titoli per c64,ST,Mac NINTENDO, SEGA MASTER SYSTEM ATARI 2600... e in anteprima.... ATARI LYNX***

***GFA BASIC 3.02***
***L.215.000***

Espansione 512Kb. per ***Amiga 500***
***L. 130.000***

# *ALEX COMPUTER*

*DIVISIONE MAIL SERVICE*

*TEL 011/7730184-4033529*

*C.SO FRANCIA 333/4 TORINO 10142*

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutto il software che abbiamo in catalogo.
Accettiamo prenotazioni telefoniche anche per il primo ordine.
Spedizioni in contrassegno in tutta Italia.

*I prezzi si intendono iva inclusa*

DOCUMENTO CREATO CON ***AMIGA*** Pagestream

SI cercano rivenditori per software professionale / utilities per ***AMIGA***

## SE CI SEI BATTI UN COLPO (D'ALA)

*Dragon Spirit* è un bell'osso duro di gioco, ma se si applicano queste semplici strategie si dovrebbe rendere un po' più tranquilla la vita del nostro drago.

Il segreto è di rimanere calmi e continuare a sparare - tutto ciò che appare sullo schermo è lì per eliminarvi! Tutti gli schifidi hanno un tallone, o meglio un artiglio, d'Achille: per esempio, avete in mente quei cosi che si trascinano sul terreno e poi attaccano volando, simili agli animaletti di gomma che vendono sulle bancarelle?

Per evitarli basta spostarsi nella parte alta dello schermo e tenere i nervi saldi.

Il guardiano di fine livello è praticamente invincibile, e non ha senso attaccarlo senza qualche arma extra Occhio a non raccogliere nessun "malus".

Se riuscite ad arrivare alle creature che emergono dall'acqua e sparano, spostatevi nell'angolo in basso a destra e muovetevi velocemente a sinistra quando fanno fuoco.

Dragon Spirit *su Amiga*

## MONEY FOR NOTHING

No, non si tratta dell'ultima manovra fiscale del governo (magari...), ma di una gabola per *Blood Money* versione PC.

Arrivati al menu di configurazione, selezionate il modo per due giocatori assegnando a entrambi lo stesso comando.

Appena iniziata la partita, sovrapponete entrambi i mezzi con gli stessi tasti o lo stesso joystick spostandoli all'estrema sinistra. Premendo il pulsante di fuoco verranno sparati colpi di potenza doppia, e potrete eliminare ogni nemico in metà tempo.

*La versione ST di* **Blood Money**.

## ASPIRANTI CANNONIERI

Ecco un bel trucchetto per *Fighting Soccer* versione **Amiga**. Tutto quello che va fatto è colpire uno dei pali della porta avversaria: in questo modo sarà segnato un gol (arbitro venduto!). Se vi sembra difficile, nel modo a un giocatore bisogna tirare in diagonale verso la porta, mentre nel modo a due giocatori è più conveniente un tiro diritto.

Alberto Dogliotti di Valenza (AL)

**Nelle ultime puntate di TNT, è stato presentato il meglio delle soluzioni complete (modestamente parlando), fra cui quella del famigerato *Dungeon Master*.**

**Tanto per variare, questo mese l'infaticabile (come se fosse una fatica giocare dalla mattina alla sera, NdR) Paolo Paglianti ha favorito i "brevi ma buoni", cercando di inserirne il maggior numero possibile in queste (poche) pagine e dandovi il suo magnanimo aiuto in arcade, simulazioni e rompicapo vari.**

**Adesso accendete il monitor, inserite il joystick e godetevi il meritato relax...**

## COCKTAIL

No, non è il gioco tratto dal film con Tom Cruise, ma la ricetta del famoso TNT-Cocktail del nostro esperto! Eccola: 2 quarti di password, 1 quarto di trucchi e 1 di gabole. E non è neppure alcolico.

*Roadblaster*: Alla linea di partenza scrivete "LAVILLASTRANGIATO" e premete i seguenti tasti: "0" - rimuove le armi speciali; "1" - posiziona il cannone UZ; "2" - equipaggia il mezzo con missili cruise; "3"- fornisce gli scudi elettromagnetici; "4" - inserisce il booster; "G" - termina la partita; "F" - riempie i serbatoi; "X" - ruota l'auto.

*Star Goose* (ST): Premete i tasti F1-F8 per avere vite infinite (non correte troppo nei tunnel!)

*Weird Dreams*: Nella stanza degli specchi andate il più a destra possibile senza lasciare lo schermo. Toccate appena il joystick per vedervi grassi nello specchio. Ora premete il tasto HELP per segnalare "S.O.S." in codice Morse (tre pressioni veloci, tre più distanziate, tre ancora veloci). Il vostro battito cardiaco salirà alle stelle, ma avrete vite infinite.

*Cybernoid*: Se volete avere tante, ma tante vite, premete la barra spazio nello schermo dei titoli. Ora scrivete "RAISTLIN" (non vi ricorda qualcuno?) e nuovamente la barra. Una volta iniziata una partita premete "N" per avanzare di livello.

*Un mostro di fine livello tipico di X-Out*

## CACCIAMO GLI X-MEN! (X-OUT!)

Sull' Amiga scegliete la prima nave, posizionatela, selezionate lo sparo più misero di tutti (il singolo rosso), e mettetelo sulla faccia del mostro in alto a sinistra. Pensate che 500.000 crediti vi basteranno per finire il gioco? No? ma siete incontentabili! Allora sappiate che premendo ESC mentre state giocando, salterete al negozio successivo.

Federico "Yur" Marelli di Milano, Daniele Bagella di Arezzo, James Evangelisti di Roma, Zac di C.Franca (Imperia), Andrea Arietti di Collegno (TO), Massimiliano Ansaloni di Bologna Stefano Battaglia, Isola del tesch..., ehm, Imperia.

*ThunderBlade* (Amiga): Nello schermo dei titoli scrivete "CRASH" e vedrete un lampeggio. Adesso basta premere "HELP" e il numero del livello da cui volete partire.

segue a pag 76

Ghouls 'n' Ghosts*: uno sporco lavoro, ma qualcuno deve pur farlo.*

## LA GABOLA FRANCESE

Dopo aver passato settimane (esagerato: erano solo 2 ore!, NdR) su un disk editor, abbiamo finalmente trovato una gabolina per la versione ST; quando durante la creazione del personaggio viene richiesto il nome del giocatore, inserite:

**31415927 <Return>**
**SUPERVISOR <Return>**

questo vi darà punti e attributi extra. A proposito, nel manuale non sono segnate queste funzioni:

**F8** Alterna 50/60 Hertz
**F9** Mostra il gioco, il numero della stanza, e qualcos'altro (in francese!)
**F10** Mette in pausa.

## L'ODORE DEL NAPALM ALLA MATTINA...

*Thunderblade* su C-64 non è molto difficile, quindi abbiamo preferito pubblicare delle strategie al posto di qualche poke.

Alla fine dei livelli 1 e 2, quando si affrontano i classici guardiani di fine livello, basta rimanere su un lato dello schermo, dove i missili non potranno colpirvi.

Nella seconda sezione del livello 2 mantenetevi a bassa quota tra le due fila di colonne per rendere un po' più vivibile questo livello. Inoltre, a quella altezza, il fuoco nemico non potrà colpirvi.

Alla conclusione del terzo livello bisogna colpire per prime le torrette davanti a voi e poi quelle immediatamente a lato.

Nella seconda sezione del livello 3 sceglíete una corsia e seguitela triturando tutto ciò che vedete.

Nella seconda sezione del livello 4 mantenetevi a bassa quota e sparate continuamente.

Il fuoco automatico è molto utile in tutti i livelli. Quando incontrate un carro, fermatevi davanti e sparate: esploderà immediatamente. Dovreste riuscire a sfrecciare tra le tubature più basse.

Davanti alla fortezza finale volate nella parte alta dello schermo. I colpi sono più lenti di voi e non possono distruggervi. Volate su e giù (evitando i colpi, logicamente) e in poco tempo avrete distrutto tutte le torrette.

Così, pieni di punti e sconquassati dalla battaglia, vi potrete godere uno schermo finale nemmeno troppo bello.

*Dritti sul bersaglio in* Falcon

Power Drift - *un transformer in sala giochi!*

## E ORA... TRAS/ FORMAZIONE!

Non bastavano codici di trentaquattro lettere, sequenze di 200 mosse, poke che non funzionano: adesso anche le trasformazioni nel bel mezzo di una gara!

Prima di tutto sappiate che sul coin-op di *Power Drift* premendo il pulsante d'avvio durante una gara, il punto di vista passa dalla vostra auto a quella dell'ultimo concorrente da voi superato (il che è acido ma divertente, specie se NON state vincendo).

In secondo luogo se finite il livello "E", il gioco vi porta in un nuovo livello dove dopo aver accelerato, vi trasformate nell'F-16 di *Afterburner* che si mette a volare attorno alla pista! Se qualcun altro trova qualche sorpresa del genere, gli assicuriamo un angolo in TNT.

## PER UN AMIGA PIU' AMICO

**Thunderblade: Nello schermo dei titoli scrivete "CRASH" e vedrete un lampeggio. Adesso basta premere "HELP" e il numero del livello da cui volete partire.**

**F14 Falcon: per otto nuovi missili, munizioni e reattori più potenti premete i tasti X, SHIFT e CONTROL in qualsiasi momento durante il gioco.**

**Cybernoid: Se volete avere tante, ma tante vite, premete la barra spazio nello schermo dei titoli. Ora scrivete "RAISTLIN" (non vi ricorda qualcuno?) e nuovamente la barra. Una volta iniziata una partita premete "N" per avanzare di livello.**

*Un abitante di* Forgotten Worlds

◄cocktail (segue da pag75)

***Hard Drivin'*: Selezionate le marce manuali, cercate di raggiungere una velocità abbastanza alta in quarta e premete 'N' per mettere in folle; ora dite "Abracadabra" (no, scherzavo, basta "Sim-Sala-Bim") e potrete fare le curve senza inerzia o divertirvi a scontrarvi con altre auto (rimbalzerete) senza che la velocità scenda di un solo Km all'ora!**
**The Viking Soft - Teramo.**

***Ikari Warriors*: Nella tabella dei punteggi, inserite FREERIDE al posto del vostro nome per attivare il cheat mode. Ora sarete invincibili.**
**Francesco Scapicchi di P.Felcino (PG).**

***Forgotten Worlds*: Nello schermo iniziale tenete premuto SHIFT e digitate "ARC": iniziate il gioco con "HELP". Con "L" salterete al livello successivo, mentre con "S" arriverete al negozio.**

***Ghouls and Ghosts*: Iniziate una partita e scrivete "STEPHEN BROADHURST" per diventare invincibili.**

***Chase HQ*: Appena appare la schermata dei titoli premete la barra spaziatrice per aumentare la velocità; in effetti, si dovrebbe raggiungere una velocità di circa 900-1000 Km/h: ora non fermate i criminali, ma solo la vostra "pantera", premete il pulsante di fuoco e quello sinistro del mouse, digitando simultaneamente "GROWLER". Ora basta premere "T" per resettare il tempo a disposizione.**

***Afterburner*: Mettete in pausa il gioco, digitate "THUNDERBLADE" e "N" per aumentare le vite, "<" per arrivare al livello successivo, ">" per quello precedente, "G" Per un numero maggiore di missili e "T" per uno minore (solo per i masochisti...).**

***Fernandez Must Die*: se riuscite a giocare a questo gioco il tempo necessario per mettere in pausa e scrivere "SPINYNORMAN", avrete vite infinite. Bleah!**

***Bombuzal*(codici): 5-ROSS, 16-RATT, 24-LISA, 28-SINK, 32-DAVE, 36-BIKE, 40-IRON, 44-BIRD, 48-LEAD, 52-TAPE, 56-WEED, 60-VASE, 64-RING, 68-PILL, 72-GIRL, 76-SPOT, 80-GOLD, 84-PALM, 88-OPAL, 92-LOCK, 96-SONG, 100-SAFE, 104-FIRE, 108-WORM, 112-LAMP poi TREE.**

***Fighter Bomber:* sorpresa! Chi ha superato la quinta missione?**

**Beh, per fare un po' di pratica, scrivete BUCKAROO invece del vostro nome, e dovrebbe apparire la frase "Oooh Nooo, It's a Buckaroo!"; a questo punto il modo gabola è attivato e ha due simpatici effetti: innanzi tutto potete selezionare tutte le missioni già dalla prima partita; se poi premete "D" una volta iniziato il gioco, verrete trasportati sull'obiettivo (non vi rimarrà che sparare...); inoltre premendo "D" una seconda volta, vi ritroverete allineati all'aeroporto, pronti per atterrare.**
**Max & Oz della Dorica Team**

***Hard Drivin'*:HARD DRIVIN'**
**Selezionate le marce manuali, cercate di raggiungere una velocità abbastanza alta in quarta e premete 'N' per mettere in folle; ora dite "abracadabra" (no, scherzavo, basta "sim-sala-bim") e potrete fare le curve senza attrito, divertirvi a scontrarvi con altre auto (rimbalze-**

Cuccato! *Un altro successo per* Chase HQ

rete), senza che la velocità scenda di un solo Km all'ora!

The Viking Soft - Teramo

*Passing Shot:* Per fare degli ACE bisogna colpire la palla con la stecca della racchetta, quindi in ritardo; per fare punti ai primi tre livelli, pallettonate a tutto spiano, ai livelli quattro-cinque-sei è meglio fare molte Stop-Volley.

Servizio e trucchi di The Blinda (Luca Vittori - Roma)

## DOUBLE DRAGONS

**Nella versione ST, per ottenere crediti infiniti basta iniziare una partita, premere ESC per mettere in pausa, poi "1" e "2". Continuate la partita fino a che rimane un credito, premete ancora ESC e i due pulsanti di fuoco allo stesso tempo (basta avere quattro mani).**

## SE SIETE ANCORA SOTTOTERRA...

In *Dungeon Master* ci sono cose di cui ci eravamo dimenticati:

1 - Nella "Treasure Stores" del livello 5, oltre la quarta porta - la stanza dei trabocchetti che si aprono in ordine apparentemente casuale: per arrivare al corridoio di destra bisogna prima raggiungere quello di sinistra e poi dirigersi dall'altra parte a tentativi.

2 - Livello 6: "If you want to stay alive, you'd better turn and run". Ricordate che vi dicevamo di non sapere come fare a tenere aperta la stanza nel corridoio a destra? Beh, l'Infaticabile (come sopra, NdR) è riuscito a trovare il modo giusto: fate arrivare una delle bande di scheletri sulla famosa pedana e immobilizzatela con una *Green Box*.

## GIU' LE BOMBE

Questo "special" è dedicato a coloro che, come colui che vi scrive, non sono andati oltre la terza missione.

C64 - Caricate normalmente, e arrivati alla selezione dei piloti, premete due volte la barra spaziatrice e digitate "KYLIE". Ora nello schermo "briefing/map" potete scegliere la missione che più vi aggrada. Inoltre non sono segnati questi tasti:

**R**-Seleziona la portata del radar tra 25, 12, 6, 3, 1 miglia.

**CONTROL + E**–Eject.

**SHIFT + F1**-Alterna tra il pannello armamenti e i le visuali normali.

**RUN/STOP**-Pausa (premerlo una seconda volta per continuare).

S-Non funziona - qualcuno sa perché?

[-Vista a sinistra.

]-Vista a destra.

?-Vista posteriore.

Se selezionate il Tornado, scegliendo l'opzione "Auto-arm", noterete che vengono montate 4 bombe GP invece del massimo di due che potete posizionare manualmente. Al momento dell'atterraggio, scendete nella direzione opposta a quella del decollo. Quando toccate terra, spegnete immediatamente il motore (premere due volte "I").

Non entrate mai nell'hangar, che sembra aperto, ma è serrato a doppia mandata (vai a fidarti dell'esercito...). L'F-111 non ha nessun cannone in dotazione e non si può montarne uno. Al contrario di quello che è scritto nel manuale, tutti gli altri apparecchi sono forniti di una mitragliatrice con 200 colpi. Le *GP bomb* e i *Rocket Pod* sono praticamente inutili. La maggior parte delle missioni può essere terminata senza il rifornimento in volo, visto che tutti gli aerei consumano poco.

ST - c'è un bug nella missione *Final Frontier* (o è la nefandezza dei programmatori?): quando atterrate dovreste essere riequipaggiati di armi e carburante, ma in realtà questo non succede.

Amiga - Per fare un po' di pratica, scrivete "BUCKAROO" invece del vostro nome, e dovrebbe apparire la frase "Oooh Nooo, It's a Buckaroo!"; a questo punto il modo gabola è attivato e ha due simpatici effetti: innanzi tutto potete selezionare tutte le missioni sin dalla prima partita; se poi premete "D" una volta iniziato il gioco, verrete trasportati sull'obiettivo (non vi rimarrà che sparare...); inoltre premendo "D" una seconda volta, vi ritroverete allineati all'aeroporto, pronti per atterrare.

*Volo in formazione sulla versione PC* Fighter Bomber

## GABOLE SPETTRALI

**Potevamo dimenticarci del glorioso ZX? Ovviamente no, quindi ecco qualche 8-bit-gabolina.**

***Auf Wiedersen Monty*: Per attivare il cheat mode bisogna caricare il gioco con LOAD"":REM MONTY, ("MONTY" deve essere scritto in maiuscolo e senza spazi): iniziate la partita normalmente, ma prendendo la bandiera rossa otterrete vite infinite e i nemici non potranno farvi niente.**

***Course of Sherwood*: Per avere vite infinite caricate con MERGE e aggiungete POKE 64613,0 prima che appaia il comando USR.**

***Ghostbusters*: Per iniziare con 85000 crediti, inserite "CODEBUSTERS" al posto del nome e "00166605" come codice.**

***Helichopper*: Arrivati allo schermo iniziale, premete "3", "7", "9" e "0" simultaneamente per colorare di blu il video. Ora scrivete:**

**FOREVER - Vite infinite**

**CLEAR - Immortalità**

**SHOW - Mostra un demo**

**SCREEN - Seguito da un numero tra 1 e 23 vi fa partire da quel livello (non potrete completarlo)**

**MAIN - Vite infinite e immortalità**

**RESTART - Resetta il gioco eliminando tutti le gabole inserite.**

ADVENTURE

# NUOVI MONDI

**Questo mese K prova per voi *Chronoquest II* e la deludente versione per Amiga e ST di *The Third Courier*... e non mancano naturalmente i consigli e i suggerimenti!**

In redazione siamo ormai stanchi di essere sommersi da prodotti che si spacciano per giochi di ruolo anche se nulla hanno a che vedere con il genere. Per distinguere i giochi di ruolo D.O.C. dalle volgari imitazioni abbiamo pensato di compilare una piccola guida di riferimento. E siccome abbiamo poco spazio, si va ad incominciare...

## CHRONOQUEST II

**La PSYGNOSIS parte per un altro viaggio nel tempo...**

Avevamo pensato che il viaggio in *Chronoquest* fosse finito con il ritrovamento dell'assassino di nostro padre. Niente di più falso! Infatti mentre tornavamo al castello con la fida macchina del tempo, un'anomalia temporale ha provocato un surriscaldamento del motore con conseguente consumo di tutto il carburante. Eccoci quindi da capo a peregrinare in epoche sconosciute in *Chronoquest II*, alla ricerca del maggior numero possibile di oggetti metallici da usare come carburante per tornare finalmente a casa (*Chronoquest III* permettendo, naturalmente...).

Il gioco è composto da tredici livelli che rappresentano epoche differenti. Gli oggetti di metallo come spade, scudi, calici e così via hanno un preciso valore di radioattività che determina la direzione e la distanza del viaggio temporale. In effetti, gran parte del gioco sta nello scoprire la corretta sequenza di oggetti da usare come propellente per passare da un'epoca all'altra senza rimanere bloccati. Le cose si complicano però, in quanto alcuni oggetti di metallo devono essere usati per risolvere altri enigmi più convenzionali come ad esempio far leva su una roccia per liberare un'uscita. Il movimento su ogni livello è ristretto all'avanzare e al retrocedere, da compiersi entrambi con cautela ricordandosi di salvare regolarmente la situazione in quanto alcune locazioni sono fonte di morte immediata senza alcun preavviso.

Alcuni enigmi appaiono leggermente forzati, specialmente quelli ambientati all'aperto (dove qualsiasi persona con un briciolo di cervello nella realtà guarderebbe dinanzi a sé prima di muoversi, no?). Un mondo fantasy per essere credibile ha bisogno di leggi e regole, cosa che molti disegnatori di giochi dimenticano.

Insieme ai soliti comandi "TAKE, DROP, EXAMINE" e "USE" troviamo un menu a icone separato che compare quando si incontra un personaggio con cui si possa interagire. Questo menu consente di parlare con l'eventuale interlocutore, di ascoltarlo o di offrirgli un oggetto. La conversazione consiste nello scegliere una delle due possibili risposte alle domande poste dai personaggi sperando che sia quella giusta (sappiamo tutti come si scelga sempre quella sbagliata...nel qualcaso non si vive abbastanza a lungo per chiedere scusa). A quel punto diventa una questione di ricaricare il gioco e a provare qualcosa d'altro fino a che non si trova la sequenza di risposte corretta. Siccome la conversazione può durare diversi turni, le possibilità diventano presto vaste e noiose.

*All at sea in* **Chronoquest II**

Come nel predecessore, per trovare gli oggetti nelle locazioni ci vuole una certa dose di pazienza. Sebbene alcuni siano in piena vista altri sono impossibili da vedere, così si finisce a dover esaminare la schermata pixel per pixel. Siccome poi l'icona che attiva il comando "EXAMINE" va cliccata ogni volta che si seleziona un punto da esaminare, è necessaria la pazienza di un santo per coprire tutta l'area disponibile.

Il gioco è costituito da quattro dischi, di cui uno viene usato solo se si vuole ascoltare una versione digitalizzata (peraltro non eccezionale) delle conversazioni con i personaggi incontrati. Con un secondo drive le cose risultano più comode, in quanto il disco con le voci digitalizzate può essere lasciato nell'unità per un accesso immediato. Chi possiede un solo drive è costretto a un cambio continuo di dischi solo per ascoltare le voci. Fortunatamente l'opzione che consente di ascoltare il suono digitalizzato può essere esclusa a piacimento. Purtroppo gli indispensabili salvataggi (uno solo per disco!) obbligano a sostituzioni continue. Se vi è piaciuto *Chronoquest* e avete molto tempo e pazienza, *CII* fa per voi. Malgrado i continui cambiamenti di disco il gioco non è malvagio, e mi ha fatto tornare più volte alla tastiera nel tentativo di finirlo.

STRANGE VILLAGE WHERE THE INHABITANTS SEEM TO BE IMMERSED IN AN OBSCURE TRANCE.

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L69000d | USCITO |
| AMIGA | L69000d | USCITO |
| PC | L69000d | IMMINENTE |

## THE THIRD COURIER

**La ELECTRONIC ARTS produce la versione Amiga e ST del suo gioco di spionaggio ambientato a Berlino.**

In K di febbraio abbiamo già recensito questo gioco per il PC e le impressioni non erano state delle migliori. Ora sono arrivate le versioni per Amiga e ST, e la prima domanda che sorge spontanea riguarda la giocabilità (che nel PC lasciava molto a desiderare...): è rimasta uguale o è stata migliorata? Ecco i risultati...

L'azione si svolge a Berlino e si snoda attorno a tre corrieri scomparsi mentre si recavano a Bruxel-

**PAESAGGIO ....................................75**
La grafica è buona ma il numero delle locazioni limitato. Molto originale il metodo per passare da un livello all'altro.

**INCONTRI ........................................50**
Non sono molto molti e l'approccio per tentativi diventa presto noioso. Alcune risposte sono davvero divertenti.

**SFIDA ..............................................75**
Gli enigmi non sono poi troppo difficili, ma può esserlo riuscire a mettere in pratica le soluzioni.

**SISTEMA ...........................................65**
I troppi cambiamenti di disco (particolarmente durante i numerosi salvataggi e caricamenti) interrompono il flusso del gioco rendendolo frustrante.

**K VERDETTO 675**

**Se riuscite a sopportare il sistema di gioco vale la pena dargli un'occhiata... ma le bellissime schermate non alleviano la frustrazione.**

*Il punto di partenza in The Third Courier: quasi identico alla versione per PC.*

les per assistere ad una conferenza della massima segretezza. Ogni corriere portava alcuni componenti di vitale importanza per i piani di difesa della NATO. Ora che due sono morti e il terzo è scomparso, tocca al giocatore trovare i componenti prima che cadano nelle mani sbagliate.

Il genere non deve spaventare. Anche se digiuni di cultura spionistica, si resta piacevolmente sorpresi dalla facilità con cui si riesce a entrare nel gioco senza fare troppa confusione.

Nel programma si controlla un solo personaggio e, come al solito, si comincia con la generazione di alcune caratteristiche. Invece che da un tiro di dadi gli attributi scaturiscono dalle scelte che vengono proposte, quali il tipo di cultura posseduta, i passatempi preferiti o il lavoro svolto. Questi dati andranno a formare una personalità in base alla quale il computer decide gli attributi. Si può ad esempio scegliere di avere una cultura contadina, di amare le corse di cavalli e lavorare come ricercatore. Alternativamente, è comodo calarsi nei panni di un rappresentante del jet-set che ami i ricevimenti e provenga dalla città. Qualunque scelta influenzerà gli attributi principali, cui se ne uniscono altri (di solito svantaggi, come la miopia o l'aspetto sgraziato) totalmente arbitrari. Il sistema di gioco è simile a quello di molti altri cosiddetti giochi di ruolo. Le strade di Berlino sono rappresentate in 3D e il movimento avviene cliccando sulle direzioni di una bussola. Nelle strade si possono incontrare ubriachi, teppisti, assassini e mendicanti, oltre alla polizia orientale e occidentale.

Il combattimento è necessario per acquisire punti-esperienza e le opzioni che vengono offerte sono "fuggire", "combattere", "parlare" e "minacciare". Fuggendo ci si ritrova semplicemente in un'altra parte della città, mentre se si minaccia un avversario a volte si riesce a spaventarlo e a farlo scappare. Scegliendo di combattere si attacca con le armi a disposizione. Queste variano da pugni a coltelli a serramanico, fino ad arrivare a pistole e armi automatiche.

Alcune armi si trovano addosso agli aggressori, mentre altre sono disponibili presso alcune basi d'appoggio dove si possono inoltre trovare alcuni oggetti di cui una spia che si rispetti non può essere sprovvista: grimaldelli, rivelatori di microfoni e corpetti antiproiettile. Fin qui nulla di speciale, ma che dire della giocabilità? L'atmosfera del gioco è basata su sapienti particolari come la polizia che chiede i documenti quando ci fermiamo a parlare per strada, il venditore di salsicce che implora un passaporto occidentale per riuscire a far fuggire i propri parenti in occidente o ancora l'immancabile teppista ubriaco nel parco. L'unico problema è che, come nella versione per PC, gli incontri sono ripetitivi e dopo poco cominciano a stancare.

Sebbene il muro di Berlino sia ora soltanto un ricordo, il gioco offre la possibilità di sperimentare le privazioni e le frustrazioni subite quotidianamente dai berlinesi fino all'anno scorso. Sfortunatamente consente anche di sperimentare altri tipi di frustrazioni: continuo accesso al disco, poca varietà nelle schermate grafiche, incontri ripetitivi e una struttura di gioco piuttosto elementare. Se pensate che vivere in una società oppressa sia romantico ed eccitante probabilmente vi meritate questo gioco.

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L 49000d | USCITO |
| AMIGA | L 45000d | USCITO |
| PC | L 45000d | USCITO |

**PAESAGGIO ........................................75**
La grafica rende bene l'atmosfera (dopotutto la monotonia è qualcosa che, a torto o a ragione, la maggior parte di noi associa con l'Europa orientale) e dà un tocco di realismo in più, aumentato anche dalla mappa con i veri nomi dei luoghi.

**INCONTRI ........................................65**
Baristi corrotti, polizia severa e teppisti violenti reagiscono in maniera davvero credibile ma tendono a fare tutti le stesse cose.

**IMPEGNO ........................................70**
Basato principalmente sulla ricerca e sul combattimento, il gioco è consigliato più ai patiti dell'esplorazione che a coloro che cerchino degli enigmi da risolvere.

**SISTEMA ........................................60**
Nella versione per ST è necessario cambiare frequentemente disco e il movimento in città può risultare lento a causa del continuo accesso al drive su entrambe le macchine.

## K VERDETTO 655

**Un gioco mediocre, rivestito per l'occasione con abiti nuovi. È un vero peccato che le nuove versioni non siano state migliorate rispetto al PC.**

## GDR DOC

Sempre più giochi si fregiano con il nome di "gioco di ruolo" od ostentano elementi di gioco appartenenti a questo genere. Ormai si sente il bisogno di una legislazione che garantisca la "genuinità" del prodotto.

Il fatto è che assegnare degli attributi a un personaggio all'inizio del gioco non significa necessariamente che quello sia un gioco di ruolo. Se poi l'effetto di questi attributi è così nascosto che solo un giocatore dalle facoltà soprannaturali può discernerlo, siamo molto lontani dal genere. In effetti, se la struttura di gioco rimane la stessa per tutti i personaggi malgrado i loro differenti attributi, dov'è l'elemento principale che contraddistingue questi giochi - e cioè la possibilità di impersonare "ruoli" differenti?

Molti di questi giochi - *The Third Courier* è solo un esempio - obbligano addirittura a usare un solo personaggio e non consentono di formare un gruppo composto da elementi con attributi differenti e personalizzati. In tal modo l'elemento di cooperazione tra i vari personaggi, così ricercato e apprezzato da un vero estimatore di giochi di ruolo, va a farsi benedire. *The Third Courier* dà almeno la possibilità di salvare un certo numero di agenti per un futuro utilizzo, ma molti giochi non consentono nemmeno questo.

Se continuiamo così, in capo a qualche tempo potremo dire che ogni banalissimo gioco d'azione può essere definito come gioco di ruolo: dopotutto, lo sprite principale è dotato di un attributo speciale di forza (quando scende a zero, il personaggio muore) e possiede una abilità di reincarnazione particolare, dal momento che ha tre vite a disposizione!

Con tali premesse, si è resa necessaria la compilazione di questa piccola guida. Ogni gioco che si possa definire "gioco di ruolo" deve quindi possedere, come minimo, queste caratteristiche:

1. *La possibilità di creare un gruppo composto da almeno tre personaggi.*
2. *Tutti i personaggi devono essere dotati di almeno quattro attributi, più il sesso e un nome definibile dall'utente.*
3. *Gli attributi devono avere un effetto tangibile sugli avvenimenti e sulla struttura del gioco.*
4. *Deve essere possibile salvare i personaggi o il gruppo su disco.*
5. *I personaggi dovrebbero essere graficamente differenti.*
6. *Dovrebbero esserci almeno tre classi di personaggi (ad esempio maghi, guerrieri e chierici) e razze diverse tra cui scegliere.*

Tutti i programmatori intenzionati a produrre un gioco di ruolo dovrebbero leggere attentamente questa guida o subire le critiche dei giocatori inferociti. Scriveteci la vostra opinione su questa guida e se avete qualche punto da aggiungere a quelli da noi proposti ditecelo: ci piacerebbe conoscerli.

## K-AIUTI

**MANIAC MANSION**
**Per prendere la chiave sul lampadario (necessaria per aprire la porta del sotterraneo) cercate il pannello mobile nella libreria, apritelo e prendete l'audiocassetta. Prendete i succhi di frutta e il piatto contenente la frutta di cera e dateli al tentacolo verde. Prendete il disco nell'attico e usatelo sul fonografo mentre lo registrate con il registratore. Prendete il nastro con la vostra nuova registrazione e ascoltatelo nella stanza del lampadario.**
**CHRONOQUEST**
**Ecco alcuni brevi ma utili consigli per coloro che ancora non sono riusciti ad arrivare nella preistoria.**
**IL CASTELLO: 1922. Questo è il vostro punto di partenza.**
**SALONE: Esaminate il coperchio dell'urna e prendete la prima scheda.**
**STUDIO: Prendete la sfera.**
**SALONE: Usate ia sfera sul corrimano.**
**PIANEROTTOLO: Prendete la chiave dalla statua, usatela per aprire il mobile, prendete i guanti dal cassetto e la seconda scheda sotto il tappeto.**
**CAMERA PATERNA: Prendete la corda con il rampino sotto il letto e la terza scheda sotto il cuscino. Prendete la combinazione dal cassetto del mobile di destra.**
**CUCINA: Esaminate la dispensa, usate la combinazione sulla cassaforte, posate la combinazione, prendete la bottiglia, posate il vino.**
**SALONE: Andate a nord-est, poi usate l'accendino.**
**CAPPELLA: Esaminate la parte sinistra della foto, prendete le candele e accendetele, spegnete l'accendino, esaminate il libro e prendete la quarta scheda.**
**BIBLIOTECA: Lasciate la foto, la lettera e la bottiglia, esaminate il vetro e premete l'interruttore.**
**SALONE: Raccogliete e posate la sfera.**
**BIBLIOTECA: Prendete i fusibili dal cassetto e lasciate la candela.**
**MACCHINA: Tirate su la leva, usate i fusibili sulla scatola dei fusibili, tirate giù la leva, premete l'interruttore e usate la quarta scheda sulla fessura.**
**PREISTORIA: Ci siamo, no? Vediamo se da qui in poi ve la cavate da soli!!!**

# DUNGEON QUEST

## La GAINSTAR riporta gli adventure indietro di vari secoli.

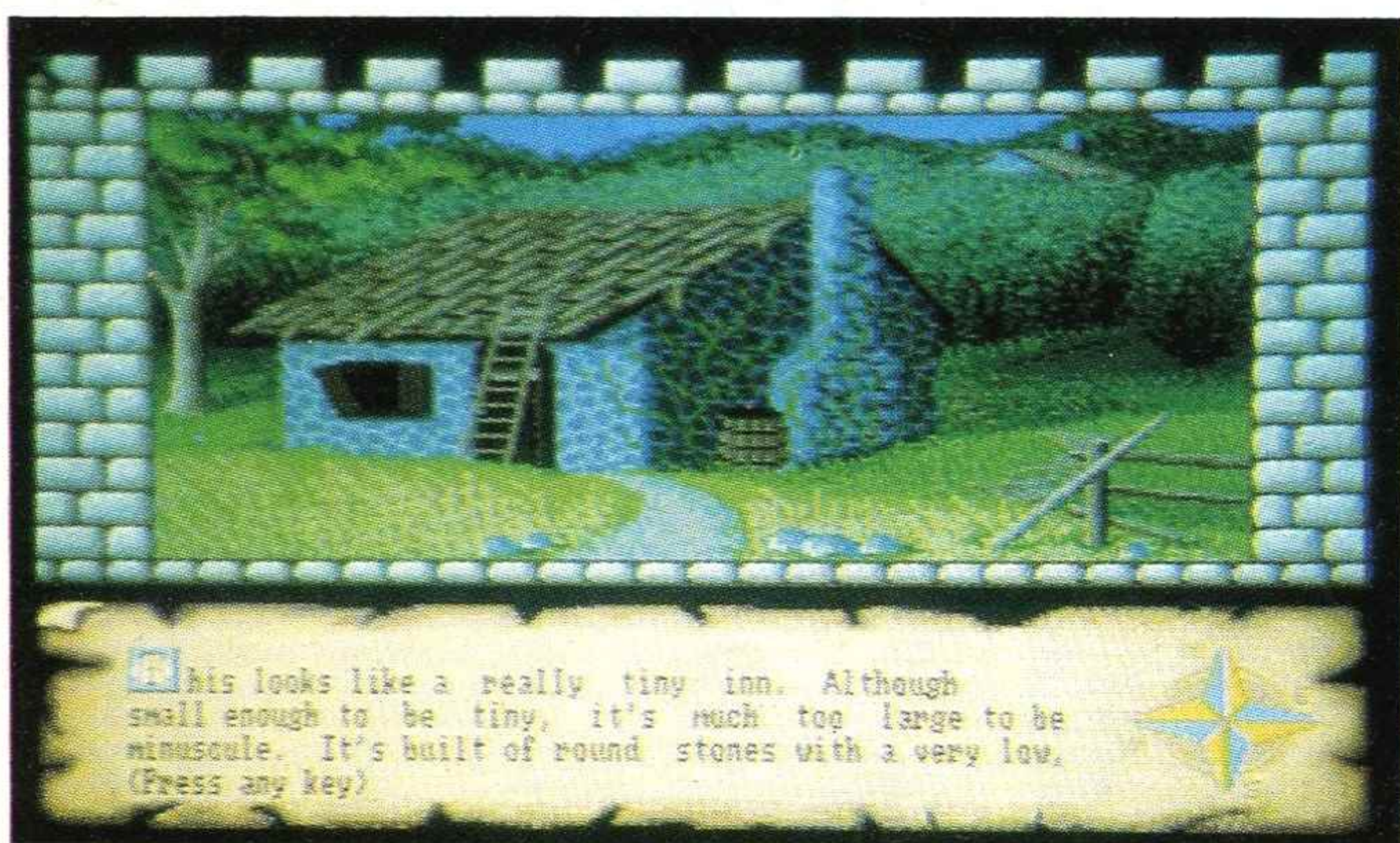
Abbiamo più volte ricordato come macchine con maggior memoria stiano incoraggiando l'uso di grafica ed effetti sonori a scapito di un effettivo miglioramento della giocabilità. *Dungeon Quest* rappresenta non solo la mancanza di un miglioramento ma addirittura un peggioramento. Lo schermo è diviso in due parti: la metà superiore mostra una schermata fissa che rappresenta la locazione in cui ci si trova (con qualche dettaglio animato, ad esempio le torce) mentre quella inferiore è riservata all'input e alle risposte. Il programma è interamente controllato da tastiera se escludiamo la possibilità di usare il mouse per selezionare le direzioni di movimento cliccando sui punti cardinali.

La grafica è eccellente, ben disegnata, colorata e dettagliata: ogni locazione ha una schermata differente che viene (ahimè) caricata da disco ogni volta che ci si sposta. Questo rende il gioco incredibilmente lento anche perché molte locazioni sono solamente aree di passaggio per raggiungere le zone più interessanti del gioco.

In aggiunta alla bellissima grafica anche il suono è stato utilizzato al meglio. In ogni locazione sono presenti suoni digitalizzati che rendono il programma più ricco d'atmosfera fra i quali cinguettii, campane e passi in lontananza. A volte, se si passa troppo tempo nello stesso luogo cercando di risolvere qualche enigma, il commento sonoro può risultare fastidioso ma tutto sommato è ben bilanciato e aggiunge veramente qualcosa al gioco.

Anche la parte testuale si presenta bene : la descrizione principale di ogni singola locazione viene mostrata con lo stile di un antico manoscritto e le visite successive richiamano una breve descrizione. Sfortunatamente la finestra è alquanto ridotta, così quasi tutti i messaggi devono essere letti "a pezzi".

Forse ci si potrebbe aspettare grandi cose da un gioco con un display così ben disegnato, ma quando si inizia a giocare l'entusiasmo si trasforma presto in un misto di delusione e frustrazione. Il parser ricorda quello delle prime avventure testuali con l'input sotto forma di "Verbo + Oggetto" senza la possibilità di dare comandi multipli sulla stessa linea, come ad esempio "*Get Sword and Go North*". Non esistono comandi quali RAMSAVE, OOPS, GOTO e in generale tutti quelli che ci eravamo abituati a considerare ormai standard.

*C'è qualcosa di più della grafica: il suono! Uccelli che cantano, colombe che tubano... fantastico.*

*Un'altra bellissima locazione... se solo ci fosse qualcosa da fare!*

Dopo essersi aperti la strada attraverso noiose locazioni si raggiunge finalmente la sezione di un castello in cui la descrizione avverte dell'esistenza, nel muro a ovest, di un buco grande abbastanza da poterci infilare una mano. Se le cose stanno veramente così, grazie a quale magia si viene rimpiccioliti così da poterci passare attraverso? Questo è uno dei tanti esempi di totale inconsistenza che preclude ogni possibilità di sentirsi trasportati nel mondo del gioco. Inoltre, in fase di test si sono lasciati sfuggire anche qualche errore d'ortografia.

La lotta con il parser genera poi altri problemi. Ad un certo punto ci si trova di fronte ad una costruzione con la porta bloccata da una scaletta appoggiata al tetto. La schermata mostra chiaramente la disposizione e la descrizione suggerisce palesemente di passare attraverso la porta. Il problema è che il parser sembra non riconoscere l'esistenza di molti oggetti, scaletta compresa. I vari tentativi di muoverla, spingerla, arrampicarvisi e simili si sono dimostrati vani. Ignorandola e concentrandosi sul modo di entrare attraverso la porta, le risposte implicano addirittura la non-esistenza della porta. Ma allora perché compare nella descrizione?

Un altro esempio dei limiti del parser è rappresentato da un sacchetto. Ogni tentativo di aprirlo, esaminarlo, eccetera si dimostra infruttuoso. Quando finalmente si incontra la creatura con cui usarlo si possono passare anni provando a fare la cosa giusta usando decine di costruzioni diverse. Se si pensa che la soluzione è USE SACK...Aaargh!!!

Ogni tanto il parser impazzisce: può succedere che digitando USE SWORD venga descritto il tentativo di aprire una scatola! Sfortunatamente non si riesce a capire da dove salti fuori la scatola suddetta, in quanto non si hanno altri segni della sua esistenza. Forse giudicare questo gioco una delusione è troppo poco. Sembra più una mostra dei lavori di un grafico piuttosto che un'avventura. Una bella grafica e il sonoro digitalizzato senza una buona avventura che li leghi non contribuiscono di certo a creare da soli un buon gioco.

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L39000d | USCITO |
| Sono in preparazione altre versioni | | |

**PAESAGGIO ........................................80**
Una grafica eccellente unita a effetti sonori ben realizzati, ma poche locazioni effettivamente interessanti.

**INCONTRI ........................................45**
Pochi personaggi controllati dal computer con una interattività ridottissima.

**IMPEGNO ........................................35**
Basta usare uno dopo l'altro tutti gli oggetti sino a che non si trova la soluzione!

**SISTEMA........................................40**
Una maggiore attenzione al parser e alle risposte possibili e meno importanza alla grafica avrebbero dato migliori risultati.

**K-VERDETTO**
**450**

Un tipico esempio di giocabilità ignorata in favore di una bella grafica.

In M&M2 le locazioni esterne a prima vista sembrano attraenti ma dopo un po' di tempo cominciano a stancare. Come si può vedere, non c'è molto da guardare, ma perlomeno c'è da combattere!

# MIGHT AND MAGIC II

I lettori di K con una buona memoria si ricorderanno che molto tempo fa avevamo promesso una recensione di *M&M2*, che sembrava (allora) uno dei più interessanti giochi di ruolo sul mercato. Finalmente è arrivato...ma come sono cambiati i tempi!

Se questo gioco fosse stato prodotto due anni fa sarebbe stato un sicuro vincitore ma, confrontato con gli standard attuali, risulta alquanto sorpassato. Comunque ben lungi dal farci spaventare dalle apparenze, indossiamo le nostre corazze e accingiamoci ad affrontare senza timore i tetri labirinti popolati da mostri.

*M&M2* ricalca il vecchio schema reso famoso dai vari *Bard's Tale* della Interplay. In breve, il giocatore deve creare una compagnia di personaggi assegnando loro una serie di attributi generati casualmente che li porteranno (si spera) a superare gli ostacoli più insidiosi. In passato il computer assegnava numeri casuali a ogni attributo stabilendoli in base a un "tiro di dadi". Oggigiorno i programmi utilizzano un sistema più ingegnoso per determinare gli attributi dei personaggi (in *Ultima*, per esempio, bisogna rispondere ad alcune domande di ordine morale) oppure li visualizzano in maniera più sofisticata (come il sistema usato da *BAT* della Ubisoft, descritto a pag. 23).

*M&M2*, invece, resta fedele al vecchio metodo in quanto i sette attributi che caratterizzano i personaggi vengono letteralmente generati con un tiro di dadi mostrato da una piacevole sequenza animata. Il vantaggio di questo metodo è che, ogni tanto, viene generato un personaggio molto potente.

Stabiliti gli attributi si assegna al personaggio una classe tra le otto disponibili. Queste variano da Guerriero a Ninja e comprendono anche due utenti di magici: i Chierici e i Maghi. Ciò significa che ci sono anche due classi diverse di incantesimi da usare, quelli dei maghi (più portati all'attacco) e quelli dei chierici, tradizionalmente associati con la protezione e la cura dei personaggi. Entrambe le classi sono costituite da nove livelli, ciascuno contenente un massimo di sette incantesimi. Gli utenti magici posseggono una certa quantità di energia, che diminuisce ad ogni incantesimo lanciato. Oltre a questa, certi incantesimi richiedono l'uso di una o due gemme.

Dopo aver scelto la classe, si deve assegnare al personaggio una delle cinque razze possibili (gnomo, umano, ecc.) e un allineamento (buono, neutrale o malvagio). Si possono anche caricare i personaggi utilizzati in *M&M1*, ma questo comporta la perdita di parte dell'esperienza acquisita nelle avventure precedenti e partire dai livelli 6 o 7 a seconda delle circostanze.

Come al solito gli attributi dei personaggi determinano le loro abilità, dalla capacità di usare certe armi al tipo di incantesimi che possono lanciare. Comunque, siccome in *M&M2* i personaggi non parlano, non c'è modo di identificarvisi come in *Ultima VI*, dove gli attributi sono meno importanti ma i personaggi sono ricchi di personalità.

**PAESAGGIO ........................................55**
La grafica spoglia e ripetitiva rende l'esplorazione della vasta mappa piuttosto noiosa. È necessario "mappare" continuamente.

**INCONTRI ........................................45**
La conversazione è molto limitata e a senso unico. I personaggi sono statici e spesso servono solo a offrire opzioni di gioco (ad es. vendere e comprare).

**IMPEGNO ........................................89**
Se vi piace il genere c'è un bel po' di roba da fare.

**SISTEMA ........................................45**
Ci si aspetta certamente di più da un prodotto datato 1990. *M&M2* può essere giocabile, ma la presentazione e l'interfaccia utente sono terribilmente primitive per un moderno prodotto Amiga.

**K VERDETTO 650**

**Se non fosse per la vastità del gioco, il voto sarebbe stato considerevolmente più basso. Il gioco è piacevole ma non aspettatevi meraviglie tecniche. Decisamente nulla di innovativo...**

| PIANO DELLE USCITE | | |
|---|---|---|
| AMIGA/PC | L69000d | USCITO |
| C64 | L49000d | USCITO |

**NOTIZIE DAL LABIRINTO**

Fino qui, tutto familiare. Una volta iniziata l'esplorazione comunque le cose diventano ancor più familiari e cominciano le dolenti note. Non c'è dubbio che *M&M2* sia un gioco veramente vasto: ci sono decine di posti da visitare, pieni di creature da incontrare. Purtroppo in realtà questi posti sembrano uscire da una vecchia versione del 1984 di *3D Monster Maze* cui sia stata data una rinfrescata con la grafica dell'Amiga tanto per renderla più attuale.

Gli interni sono costituiti da muri spogli ai quali si sovrappongono occasionalmente figure animate con brevi messaggi (e non tanto brevi accessi al disco...). Le locazioni sono collegate da interminabili corridoi tutti uguali e persino gli esterni, malgrado i laghi, gli alberi e le colline sono terribilmente ripetitivi.

L'unica varietà è rappresentata dai messaggi lampeggianti che avvertono l'approssimarsi di pericoli (frane, trappole e cose simili). Gli incontri sono segnalati dal lampeggiare della parola "Encounters!" seguito dal ronzio del disco e dall'apparire di una figura animata che rappresenta l'avversario (o gli avversari). Purtroppo la maggior parte dei nemici tende ad assomigliarsi e non c'è molta differenza tra gli spiriti della miniera e il poltergeist incontrato poche locazioni prima.

Data la grave mancanza di dettagli risulta necessario disegnare una mappa. I muri, gli ingressi delle caverne e i cancelli delle città sono tutti identici, e l'unico modo per distinguerli è rappresentato da un breve messaggio descrittivo, quindi è necessaria una mappa ricca di riferimenti. Se vi piace combattere e guadagnare esperienza il gioco fa per voi, ma non c'è molto altro da fare, se non completare alcune missioni che vengono proposte dai personaggi incontrati.

Questi giochi hanno un fascino ipnotico - basti pensare al successo dei vari *Bard's Tale* - ma la maggior parte dei titoli più recenti ha conservato queste buone qualità aggiungendo nuove possibilità. In *Ultima VI*, ad esempio, la grafica è stata enormemente migliorata insieme all'interazione con i personaggi. Giochi come *Heroes of the Lance* hanno invece utilizzato un'ambientazione preesistente aggiungendo elementi interessanti alla storia. E per quanto riguarda *Bard's Tale IV*... difficilmente vedrà la luce, probabilmente per la stessa ragione che fa sembrare *M&M2* obsoleto agli occhi esigenti dei moderni avventurieri.

Il combattimento in M&M2 si svolge in maniera molto antiquata. Qui affrontiamo un nemico e le opzioni sono: Combattere, Corrompere, Attaccare o Fuggire. Non molto dettagliato...

Desert Island fantasy in glorious Amiga technicolour. If only the old, classic games had had this technology from the strart

# ISLAND OF LOST HOPE

Dopo aver provato molti giochi che cercavano di nascondere la mancanza di una effettiva giocabilità con una grafica e un sonoro ottimi, ecco finalmente un'avventura che di giocabilità ne ha da vendere.

In questa avventura grafico-testuale ci si cala nei panni di un cercatore di tesori la cui nave è stata affondata da una banda di tagliagole. Gli uomini dell'equipaggio sono stati uccisi, il carico rubato e il protagonista scaraventato in mare. Portati a terra dalla marea, ci si risveglia sulla spiaggia di un'isola deserta da cui si può vedere la nave pirata ancorata al largo. Pensando a come sopravvivere e vendicarsi, comincia così l'esplorazione di questo luogo sconosciuto.

La prima impressione è quella di un gioco ben progettato e rifinito. Lo schermo è diviso in numerose sezioni che mostrano l'immagine della locazione, una bussola, l'inventario, un'area dove vengono mostrate le risposte e persino una mappa .

L'input avviene da tastiera, ma usando il mouse sono disponibili numerose scorciatoie: cliccando su una direzione della bussola ci si muove in quella direzione, mentre cliccando su un oggetto ne appare la descrizione. I comandi principali possono essere richiamati dai tasti funzione, ridefinibili a piacere - molto utile per creare comandi complessi che permettano, per esempio, di aprire e chiudere porte con la chiave giusta senza dover riscrivere tutto ogni volta. Un'altra cosa interessante è la possibilità di utilizzare il tastierino numerico per il movimento (senza aver bisogno di battere ENTER successivamente).

Come se non bastasse, la grafica può essere esclusa, cosa molto utile in quanto le immagini vengono lette dal disco durante il gioco. Sono disponibili addirittura due set di caratteri, uno molto curato (ma probabilmente illeggibile su un televisore) e un altro standard.

La mappa su schermo è molto utile e mostra solo le locazioni già visitate. Usandola ci si accorge di poter anche fare a meno della grafica (sebbene le locazioni vadano viste almeno una volta, perché possono fornire utili indizi).

E dopo tutta questa dotazione, che dire del gioco vero e proprio? Innanzi tutto, non è facile! Diversamente dalla maggior parte delle altre avventure, sembra che ogni enigma si risolva in modo molto diverso (quindi c'è molta varietà) e, sebbene a volte sia necessario usare un linguaggio molto preciso, una volta scoperto cosa bisogna fare i verbi e le parole da usare sono evidenti.

Una volta riusciti a salire a bordo della nave si incontrano diversi membri dell'equipaggio che devono essere trattati in modo diverso per ottenere degli oggetti. Tra questi si trovano tra l'altro un pirata affamato in cerca di cibo, un dormiglione che si sveglia al più leggero tocco del suo cuscino e il capitano Black in persona, che comunica attraverso il suo defunto pappagallo ignorandoci completamente.

Bisogna sempre essere consapevoli del travestimento indossato: se ci si fa scoprire si viene immediatamente uccisi! In altre parole, si deve valutare ogni azione attentamente per evitare di attirare l'attenzione. La cosa non è così semplice come sembra, dato che alcuni enigmi e situazioni si risolvono solo con azioni drastiche (e pericolose...).

Disseminati sul terreno di gioco si trovano numerosi oggetti, alcuni dei quali si usano in maniera abbastanza logica (come un pezzo di corda, un chiodo e un pesce), mentre altri hanno funzioni a prima vista oscure (come un osso umano). Certi sono reperibili esplorando, ma molti si trovano cercando dentro, sotto e dietro altri oggetti. Inutile dire che tutte le locazioni vanno esaminate minuziosamente.

Il parser se la cava piuttosto bene anche in presenza di input strani e richiede ulteriori informazioni od offre diverse scelte se il comando digitato è ambiguo. Inoltre vi dice subito se non riesce ad interpretare la parola che avete usato in un determinato contesto o se proprio non la conosce. Si possono digitare più comandi sulla stessa linea e l'unico limite è rappresentato dalla lunghezza dell'input. Sono disponibili inoltre vari tasti di editing per richiamare l'ultimo comando, cancellare una parola e così via.

In generale il gioco rappresenta un ottimo investimento per gli avventurieri esperti, ma i principianti potrebbero trovarlo un po' troppo complicato. La grafica (e il sonoro) migliorano l'atmosfera piuttosto che rubare dei punti alla giocabilità (come spesso succede) e sono state inserite numerose risposte per coprire le azioni più disparate, frutto dell'immaginazione contorta di molti avventurieri.

**K VERDETTO**
**775**

**Un gioco ben progettato e accuratamente bilanciato che vi farà spremere le meningi. Assolutamente consigliato.**

PIANO DELLE USCITE

I particolari sul prossimo numero

## DRAKKHEN - ALCUNI CONSIGLI PER COMINCIARE

Per evitare di essere mangiati dai pescecani aspettate fino a quando uno di loro sia appena emerso dal fossato, quindi cliccate rapidamente sulla porta con il personaggio più vicino.

Per entrare nel minareto cliccate sull'estremo bordo a destra della porta per evitare di essere ghigliottinati.

Per entrare nel castello del principe Haaggkhen lanciate un UNLOCK sulla porta. Eviterete così di essere inghiottiti dal ponte!

Potrete entrare nel castello della principessa Hordtkha solo dopo aver parlato con il principe Hordtkhen. L'armeria si trova nell'angolo a nord est dell'isola.

# G.U.R.P.S.

(Generic Universal Role Playing System) Steve Jackson's Games

Di un sistema di gioco universale che permettesse di applicare un unico set di regole agli infiniti mondi dei GdR si parlava fin dagli albori di questo fenomeno. Sia i promotori che i detrattori di questo partito (e non si parla solo di giocatori, ma soprattutto delle case editrici) avevano ottime ragioni con le quali sostenere il loro punto di vista: mentre i vantaggi di uno standard ufficiale sono facilmente intuibili, è altresì vero che produrre un set di regole sufficientemente flessibile da potersi adattare alle infinite variabili richieste da un sistema universale sembra una idea destinata a fallire in partenza. Come conciliare, per esempio, combattimenti con archi, fucili d'assalto M16 e atomizzatori laser in un unico regolamento organico? Il rischio era di produrre un regolamento fatto di tante tabelle tutte uguali dove l'unica differenza era il numero di punti ferita inflitto dalle diverse armi.

Che l'impresa non fosse impossibile lo ha dimostrato la Steve Jackson Games con la pubblicazione - e il successo - di *G.U.R.P.S.*, un acronimo che potremmo tradurre con "Sistema di Gioco Generico e Universale". L'enfasi è posta sui due aggettivi: **generico** intende un sistema di gioco caratterizzato da un nucleo di regole-base accessibili a tutti attorno alle quali i giocatori più esigenti possano costruire strutture più complesse e sofisticate; **universale** tende ad avvicinare il più possibile queste regole alla realtà evitando una rappresentazione astratta delle situazioni di gioco; in questo modo diviene possibile adattarle ad ogni tipo di **realtà**, sia essa quella di un mondo fantasy o di un universo fantascientifico.

I personaggi in *G.U.R.P.S.* vengono creati con un sistema di punti. Ogni giocatore possiede un certo numero di punti - per esempio cento - che vengono usati per "acquistare" le caratteristiche psicofisiche e le abilità che caratterizzano ogni personaggio. In questo modo è facile creare alter ego "personalizzati" soddisfacenti e ricchi di spessore, grazie anche alla possibilità di acquistare non solo vantaggi, ma anche svantaggi. Questi ultimi - che variano da svantaggi mentali come la paranoia o la mania di grandezza a svantaggi fisici come l'assuefazione a una certa droga, o ancora svantaggi "provenienti dal passato", come un nemico che vuole morto il personaggio - aumentano il numero di punti che il giocatore può spendere in altre aree del suo personaggio. Alcuni esempi tipici di questo tipo di personaggi: maghi molto potenti ma sempre sul punto di essere bruciati come eretici perché sono gli unici atei in un mondo di sacerdoti, piloti capaci di guidare la propria astronave in uno stormo di asteroidi dieci volte meglio di Han Solo ma totalmente incapaci di uccidere un'altro essere vivente. Questo sistema è così ben realizzato che negli Stati Uniti alcuni scrittori altrimenti non interessati ai GdR acquistano *G.U.R.P.S* per ispirarsi durante la creazione dei personaggi per i loro libri.

Il resto del sistema mantiene le promesse di semplicità e flessibilità. Basilarmente non si distacca dalla media degli altri sistemi di gioco: il "punteggio di abilità" è il numero che il giocatore deve ottenere con i dadi se desidera superare un problema legato a un'abilità specifica, con alcune piccole varianti nel caso di abilità particolari come quella di gettare un certo incantesimo. Diversamente da quanto accade in molti altri giochi, il sistema di combattimento è sbilanciato a favore dei giocatori. Questo farà felici tutti i Master amanti delle lunghe scene d'azione alla Indiana Jones, mentre quelli che preferiscono tenere i loro giocatori sul filo del rasoio mugugneranno un po'. Si tratta comunque di parametri che è possibile modificare e adattare ai propri gusti, sebbene questo richieda impegno e sperimentazione da parte del direttore di gara.

Il secondo punto di forza di *G.U.R.P.S.* - e il più importante - sono i moduli di espansione. Ognuno di questi moduli fornisce le indicazioni per giocare in un'ambientazione più o meno generica: regole particolari - come nuovi vantaggi, svantaggi e abilità -, armi ed equipaggiamenti specifici dell'ambientazione e materiale di background. Le caratteristiche del sistema di gioco permettono a Master e giocatori di "incrociare" senza problemi le diverse ambientazioni. *G.U.R.P.S. Ice Age*, per esempio, può essere utilizzato per ambientare una campagna nell'età della pietra, oppure essere unito a *G.U.R.P.S. Space* e venire impiegato come fonte di background per quei pianeti le cui popolazioni vivono ancora a un livello tecnologico primordiale. Utilizzato a fianco di *G.U.R.P.S. Cliffhangers* - il modulo ispirato alle avventure degli anni venti e trenta - è invece ideale per la creazione di una "valle perduta" nel cuore dell'Africa dove il tempo si sia fermato a decine di migliaia di anni fa.

Complessivamente il progetto *G.U.R.P.S* può dirsi uno sforzo pienamente riuscito. Si tratta di un gioco poco conosciuto nel nostro paese, ma che nei paesi di lingua inglese ha raggiunto cifre di vendita vertiginose. Il sistema di gioco non riesce a superare completamente i problemi che abbiamo visto all'inizio, e soprattutto durante i combattimenti la peculiarità delle varie ambientazioni sembra sfumare. Da questo punto di vista i giocatori appassionati di un'unica ambientazione faranno meglio a rivolgersi ad un sistema specifico. In ogni caso, il materiale di background contenuto nei diversi moduli di espansione può costituire una preziosissima fonte di informazioni.

Come sempre, *G.U.R.P.S.* è disponibile nei negozi specializzati. Tutto il materiale è in lingua inglese e attualmente non sono previste edizioni italiane.

**Vincenzo Beretta**

**AMBIENTAZIONE ..........N.G.**
**Non esiste un background specifico.**
**SISTEMA DI GIOCO........88%**
**Flessibile e facilmente assimilabile. Ottima la creazione dei personaggi!**
**ESPANSIONI.................92%**
**Tutte di qualità da buona a ottima, tanto che alcune - come *G.U.R.P.S. Conan* - vengono acquistate dagli amanti del genere trattato anche se non sono interessati al gioco in sé.**
**COMPLESSIVO .............90%**

Questi sono i più importanti moduli e supplementi di *G.U.R.P.S.* pubblicati fino ad ora:

**SPACE**
**HORROR**
**CYBERPUNK**
**CLIFFHANGERS**
**SWASHBUCKLERS**
**SUPERS**
**WILD CARDS**
**AUTODUEL**
**RIVERWORLD**
**HUMANX**
**HORSEPLAINS**
**PRISONER**
**WITCH WORLD**
**CONAN** (splendido!)
**SPECIAL OPS**
**JAPAN**
**ICE AGE**
**HIGH TECH** (supplemento)
**SUPERTECH** (supplemento)
**BESTIARY** (supplemento)
**SPACE ATLAS 1-2-3** (supplementi)
**MAGIC** (supplemento)

## MODULI DI GIOCO

Presentare dettagliatamente tutti i moduli di *G.U.R.P.S.* richiederebbe certamente molte decine di pagine, ma vogliamo spendere due parole per le due espansioni a parer nostro più originali: *Cyberpunk* e *Prisoner*.

La caratteristica principale di *G.U.R.P.S. Cyberpunk*, tutto dedicato a interfacce neurali, crimini computerizzati, mutazioni genetiche e protesi cibernetiche è senz'altro il suo assoluto realismo. Un realismo tanto spinto, in effetti, che i sagaci agenti dell'F.B.I. americano si sono lasciati trarre in inganno e hanno sequestrato durante un blitz nella sede della S.J. Games tutti i testi riguardanti il modulo quando questo era ancora in lavorazione. Il motivo: secondo lo Stato il modulo era **chiaramente** un manuale per la realizzazione di crimini computerizzati, per di più pieno di informazioni top-secret sulle tecnologie militari delle maggiori potenze.

*G.U.R.P.S. Prisoner*, da parte sua, ha avuto una gestazione molto più tranquilla. Basato sulla mitica serie di telefilm *Il Prigioniero*, risalenti ai primi anni '70, questo modulo tratta di un'isola-prigione del tutto particolare. Al posto delle celle ci sono tranquilli villini, al posto dei secondini strane bolle di plastica e... nessuno sa chi siano i prigionieri e chi i guardiani, appartenenti a un'organizzazione altrettanto sconosciuta. Il punto di forza dei telefilm era la paranoia opprimente creata da una simile ambientazione, e il modulo riesce a fornire tutte le istruzioni per riportare una situazione simile nell'ambito di un GdR: un modulo interessantissimo per chiunque si interessi di giochi di ruolo. **(FR)**

# UN NUOVO *TETRIS*

Bloxeed - Tetris *raggiunge una nuova dimensione.*

Questo mese parliamo del nuovo *Tetris*, delle nuove tendenze in fatto di grafica e di come un anno di sviluppo abbia cambiato l'ultimo gioco della Sega. Pronti? Via!

Il seguito di *Tetris*, programmato dallo stesso team dell'originale, è protagonista dell'articolo di questo mese. Di contorno, le novità Sega e Atari e un paio di aggiornamenti sulla recente tendenza di digitalizzare gli sprite. Ecco cosa si sta preparando per la rovente estate 1990.

Circa un anno fa la Sega pubblicizzò una versione di pre-produzione di un gioco per quattro utenti intitolato *The Last Survivor*. Il coin-op si basava su di una grossa cabina e ogni giocatore aveva a disposizione un monitor personale.

Il concetto di base consisteva in un labirinto visto in soggettiva nel quale si aggiravano i classici mostri e altri sette personaggi (alcuni dei quali possono essere controllati da altri giocatori).

Ogni giocatore aveva in dotazione una chiave. Occorrevano tre chiavi per uscire dal labirinto, e l'unico modo di ottenere le altre stava nell'uccidere i loro proprietari. Tutto chiaro? Il concetto era buono, con giocatori che si appostavano vicino all'uscita pronti a balzare sul fortunato che, raccolte le tre chiavi necessarie, si avviava imprudentemente verso l'uscita. Una botta in testa e... bam!, round aggiudicato.

Anche la realizzazione era superiore allo standard. La Sega aveva impiegato intensivamente la sua tecnologia di gestione degli sprite e i risultati erano notevoli, colorati e fluidi. Problema: la giocabilità era penosa.

Criticare un gioco non è difficile. Un po' più complesso è identificare i problemi che fanno di esso un prodotto non soddisfacente e risolverli. Non sapremmo proprio dire cosa non andasse nel gioco un anno fa: era semplicemente ingiocabile. A un anno di distanza, la Sega si ripresenta con un prodotto superiore alle aspettative - particolarmente divertente se giocato insieme a un gruppo di altri "umanoidi". Qual è la differenza? Dio solo lo sa, ma non possiamo che ammirare la serietà di una società che non pubblica un prodotto fino a quando esso non soddisfi un preciso standard qualitativo.

Aspettatevi una recensione completa del gioco in uno dei prossimi numeri. Nel frattempo abbiamo ricevuto notizia che il seguito del famoso *Afterburner*, intitolato *G-Loc*, arriverà su questi lidi "molto presto". Anche in questo caso ne scriveremo la recensione appena scesi dalla cabina di pilotaggio.

**A TUTTO SPRINT**

Se hai la formula vincente, tienila stretta. Potrebbe essere uno dei motti della Atari Games: basta dare un'occhiata a *Badlands*. Non è forse un nuovo clone di *Sprint*? Ci potete scommettere.

## MAGIA DIGITALE DAI RAGAZZI DEL FLIPPER

Un numero sempre maggiore di ditte specializzate nel settore dei flipper si sta muovendo verso l'insidiosa arena del mercato dei videogiochi. L'effetto più evidente causato da questo fenomeno sembra essere una ventata di aria nuova - carica forse del profumo del futuro.

La prima è stata la Gottlieb, con il suo disorientante *Exterminator*: non solo aveva una trama completamente originale (e incomprensibile), ma faceva gran uso di immagini digitalizzate non solo per il background, ma anche per gli sprite. Questo fatto provocava una sensazione completamente differente da quella data dagli altri giochi, aggiungendo molti punti al valore di questo titolo.

Ora alla Bally-Midway hanno deciso di tuffarsi nel mondo degli arcade con un certo *Trog*, un altro gioco che fa grande uso di immagini digitalizzate (il gioco in sé sembra essere una variante di *Pac Man* per quattro giocatori, ma non esprimerò giudizi fino a quando non lo avrò giocato).

L'aspetto grafico è molto curato - e alla Bally fanno molto affidamento sui suoi realistici sprite, un sistema denominato "PLAYmation". Questo sembra indicare a tutto il mercato la via da seguire in futuro.

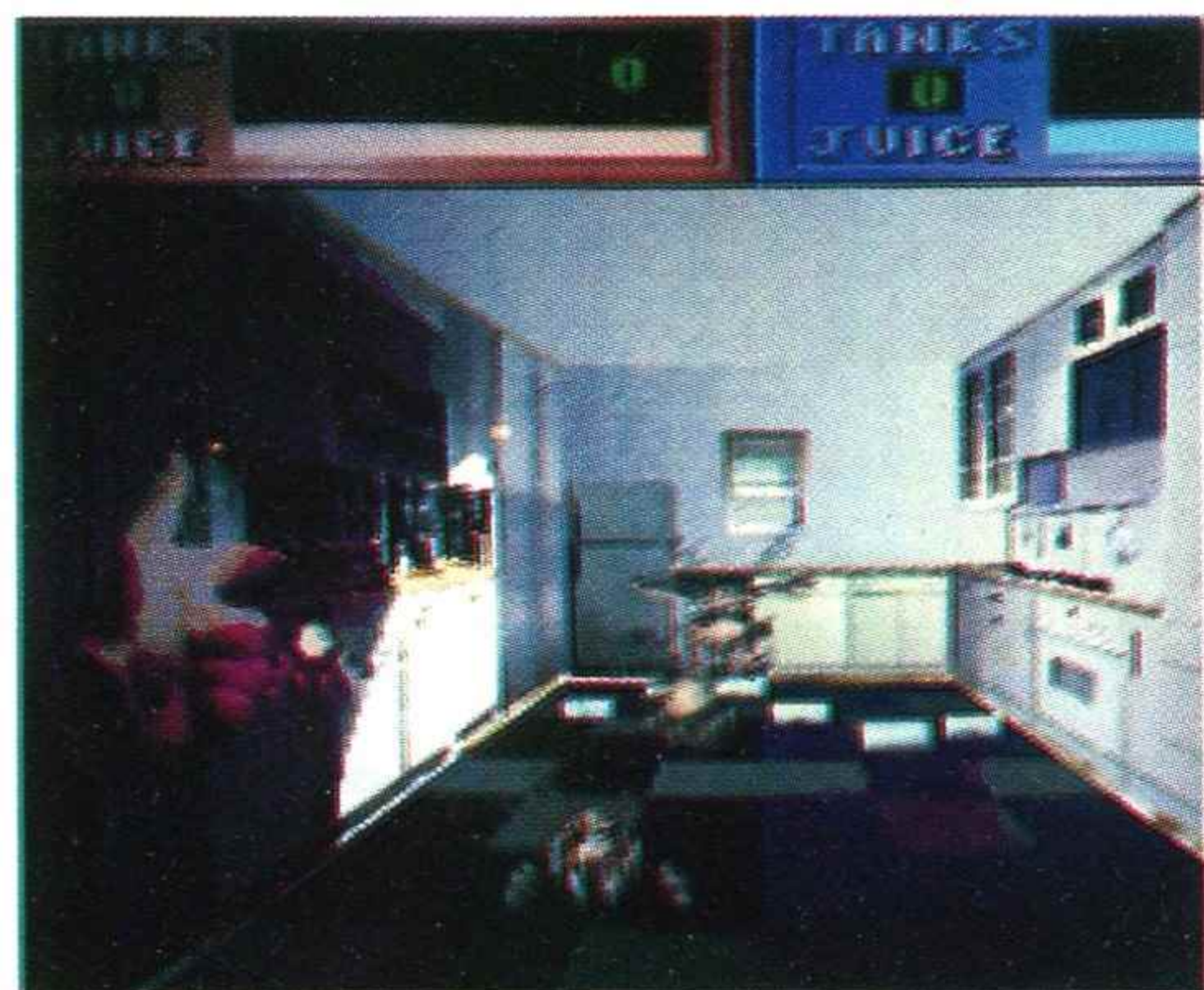
Con l'avvento della tecnologia CD anche nel settore arcade, tra un anno o poco più troveremo sempre più spesso videogame che sembrano film (ma speriamo non viceversa!). *Robocop* potrebbe non essere più un semplice gioco, ma una versione interattiva del film.

E, ammesso che le cose non arrivino così in là - come vi sembrerebbe una versione di *Op. Wolf* che si avvale di immagini digitalizzate? Sangue e budella a livello ultra realistico, eh ragazzi? Forse è il caso di iniziare a fare qualche pau-

Il gioco a più giocatori entra in una nuova dimensione con Last Survivor della Sega.

*Sprint* iniziò la sua carriera come un "due giocatori in piedi in bianco e nero", evolvendosi in un "quattro giocatori tutti intorno". Dopo molti anni fece la sua ricomparsa come un "tre giocatori a colori" - *Super Sprint*. Ritornò alle origini con la versione per due giocatori come *Super Sprint Championship*, e oggi si ripresenta puntuale con un paio di sparatorie in più nella struttura del gioco, tanto per gradire.

Sentirsi Mad Max è rilassante, soprattutto dopo otto ore di coda al casello, ma in realtà a *Badlands* mancano la freschezza e l'eleganza dei giochi che lo hanno preceduto. Sarà popolare tra i ragazzini, ma il nostro suggerimento è che non ci spendiate troppo denaro.

Badlands - un nuovo vecchio sparatutto di guida.

Sfondi digitalizzati con la gloriosa tecnica PLAYmation - pronti a rivoluzionare l'aspetto di tutti i coin-op e a introdurre un nuovo punto di vista nel concetto di "licenza cinematografica". Perché non fare la stessa cosa per gli home computer e le console?

## *TETRIS* COLPISCE ANCORA

Ritengo che tutti voi sappiate già di come un gioco di nome *Tetris* con alla base un'idea semplicissima - trastullarsi con dei blocchi che cadono - realizzato da un programmatore sovietico sia diventato un fenomeno globale. Con una carriera iniziata sugli home computer e proseguita sulle console (sia da casa che tascabili) e le sale giochi, *Tetris* ha rappresentato la punta di diamante dell'avanzata della Glasnost verso il mondo occidentale, conquistando l'Europa a piccoli passi e America e Giappone per K.O. tecnico alla prima ripresa.

*Tetris* è certamente stato il coin-op che maggiormente ha influenzato le linee di sviluppo delle macchine gioco, dando origine a un'intera progenie di rompicapi per lo più di qualità pessima. Infatti, è opinione comune che gli unici giochi ispirati a *Tetris* che valgono la spesa delle tradizionali cinquecento lire siano *Block Hole* della Konami e *Pang* della Mitchell Corp - questo fino alla recente diffusione di *Klax* della Atari Games (la stessa di *Tetris*), pubblicizzato come "il seguito di *Tetris*".

Alla Sega non devono avere digerito bene questo stato di cose: non solo la società non detiene alcun diritto su *Tetris* in versione da bar, ma anche sulla sua console l'unico prodotto disponibile è una versione che a buon diritto si può definire "pirata", visto che la Nintendo detiene tutti i diritti del gioco per il mercato delle cartucce - una vicenda che è ancora fonte di parecchie discussioni.

Cosa fareste quindi voi se vi trovaste nei panni della Sega? Mentre le altre ditte si spremevano le meningi alla ricerca di rompicapi alternativi, i cervelloni della società hanno optato per una soluzione differente: dare ai russi l'incarico di scrivere un seguito del gioco originale. Niente male come pensata, eh?

Questo ennesimo seguito si intitola *Bloxeed*, e quando parlo di seguito mi riferisco a qualche cosa che sta a *Tetris* come *Arkanoid* sta a *Breakout*. Il principio è identico, ma il gioco vanta molti "lustrini" sotto forma di opzioni extra ed armi addizionali. Armi addizionali in *Tetris*?! Ad alcuni piacerà più dell'originale, ad altri (i puristi) meno; in ogni caso, non c'è dubbio che questo gioco si rivelerà un grosso successo economico per la Sega.

Come nella versione coin-op di *Tetris* prodotta dalla Atari - e diversamente da molte versioni domestiche - *Tetris* può essere giocato anche in coppia, con i "campi di battaglia" situati fianco a fianco. Le sagome scendono nello stesso ordine per entrambi i giocatori, e questo rende la sfida bilanciata. Il vincitore è il giocatore che resiste più a lungo, e il concetto di round è stato abbandonato a favore di una partita che prosegue ininterrottamente fino alla fine. Sotto questo aspetto è vicino all'originale.

C'è una graziosa variante nel gioco per due giocatori: se si riesce nell'impresa di eliminare due linee in un colpo solo, queste linee vengono trasferite in fondo alla pila di blocchi dell'avversario, aggiungendosi a quelle generate dal computer mano a mano che il tempo passa. Niente male come carognata.

Aggiungete ad essa la velocità del gioco e otterrete un gioco più difficile dell'originale *Tetris* coin-op - e quindi gradito al giocatore esperto.

Potenziamenti? Armi addizionali? Certo. Appaiono come lettere incastonate in alcuni blocchi. Quando il blocco cade la lettera diviene parte della pila che si accumula a fondo schermo. L'obiettivo è di cancellare una linea contenente una lettera. Secondo la lettera cancellata, viene messo a disposizione del giocatore un diverso potenziamento. Ci sono bombe che distruggono una vasta area di blocchi nella zona in cui cadono, pesi da 16 tonnellate che cancellano tutti i blocchi in un'area larga tre quadretti e profonda quanto lo schermo, satelliti che sparano proiettili con effetto devastante e satelliti che sparano singoli quadretti... aiutandovi a completare una linea se usati intelligentemente. Infine, un bonus misterioso distrugge alcune linee in modo apparentemente casuale o rallenta il gioco per qualche secondo.

Com'è la giocabilità? A prima vista il gioco non ispira fiducia: graficamente è inferiore all'originale e manca di rifiniture. Ma basta iniziare a giocarlo per rendersi conto della bellezza del concetto di base. Il gioco è una superba variante di *Tetris* - e Pazhitnov era l'unico che potesse realizzare un programma simile senza perderci la faccia.

La velocità del gioco è regolata sulla necessità della sala giochi: è impossibile stare a giocarci per delle ore, perché il ritmo del gioco aumenta molto rapidamente. Eppure, anche quando le sagome piombano giù a velocità fulminea, molto superiore alla massima velocità di *Tetris*, il giocatore non perde mai il controllo del gioco.

Ho fatto fatica a convincermi di poter giocare con quella rapidità - e quando mi sono allontanato ero stanco ed eccitato come dopo una partita al più frenetico degli sparatutto.

*Bloxeed* è un nuovo classico che piacerà ai vecchi fan di *Tetris* - senza contare che farà sembrare suo "papà" un gioco ridicolmente facile. Provatelo!

# SEI ALIENATO PERSO?

**Va da sé che siete dei tipi strani. Se così non fosse, non possedereste un computer, né leggereste K. Ultimamente, abbiamo ricevuto un sacco di lettere da lettori che si chiedono se questo è un segno di alienazione. Alcuni hanno paura che il fatto di possedere un computer sia un marchio infamante: si sentono degli impallinati e la cosa li preoccupa un pochettino. Altri, invece, sono fieri della loro diversità e ci tengono ad essere considerati alienati, anzi si piccano di esserlo molto di più di qualunque altra persona che possegga un 68000 e una copia di Populous.**

**K (bontà sua) non vuole che vi maceriate nel dubbio ed ha quindi commissionato a degli esperti un questionario che permetterà ad entrambe le categorie di lettori di scoprire il loro QA (quoziente di alienazione). Maggiore è il punteggio, più matti siete. A seconda del gruppo a cui appartenete, avrete di che stare tranquilli o preoccuparvi. Fate voi.**

**COME FARE IL TEST**

Il test QA di K dovrebbe essere fatto dopo una lunga seduta al computer al vostro videogioco preferito (niente RPG o avventure, per favore) o, se non fosse possibile, dopo diverse ore passate a guardare indiscriminatamente la televisione. Entrambe le cose servono a indurre uno stato di vuoto mentale. Mangiare un sacco di snack ad alto concentrato di glucosio (o, in alternativa, un intero cabaret di pasticcini) prima del test è decisamente d'aiuto.

Il test consiste in 20 domande, ciascuna con più risposte. É sufficiente leggere le domande e scegliere (onestamente!) una delle risposte. Prendetene nota, quindi controllate il vostro punteggio totale e leggete il relativo profilo psicologico.

Il tutto non dovrebbe prendere più di un quarto d'ora, anche se i più alienati tra di voi potranno impiegarci diverse ore.

**LE DOMANDE**

**1. Per un qualche motivo che non ti sai spiegare, ti trovi ad una festa, invece di essere a casa tua in compagnia del tuo fedele computer. Una ragazza piuttosto carina dà tutta l'impressione di volerti rimorchiare. Tu che fai?**
*(a) Ti lasci rimorchiare, ma ti senti in colpa per aver tradito il tuo computer.*
*(b) Le dici di girare al largo, perché non vedi l'ora di tornartene a casa per terminare l'ultimo Ultima.*
*(c) Chiedi ad un amico cosa diavolo vuole quella lì.*

**2. Sei nel bel mezzo di una lunga partita a Pipemania, quando tua madre entra in stanza tua, urlando che la casa va a fuoco. Che fai?**
*(a) Rispondi: "Va bene, arrivo appena ho finito questo livello".*
*(b) Te ne freghi, e continui la partita.*
*(c) Cerchi di scappare, ma non prima di aver messo in salvo il computer e la tua collezione di videogiochi.*

**3. Dopo diversi anni trascorsi a giocare ininterrottamente, il tuo computer decide che non ce la fa più ed esplode. Che fai?**
*(a) Ti lasci andare ad una incontrollata crisi di desolazione.*
*(b) Non te ne accorgi nemmeno.*
*(c) Piangi qualche lacrima, poi "prendi in prestito" il Bancomat di tuo padre e vai a comperare l'ultimo modello.*

**4. Torni a casa e scopri che il tuo fratellino ha "accidentalmente" cancellato tutti i tuoi dischetti. Che fai?**
*(a) Lo strozzi all'istante.*
*(b) Lo torturi in modo atroce, poi lo uccidi.*
*(c) Non te ne accorgi nemmeno.*

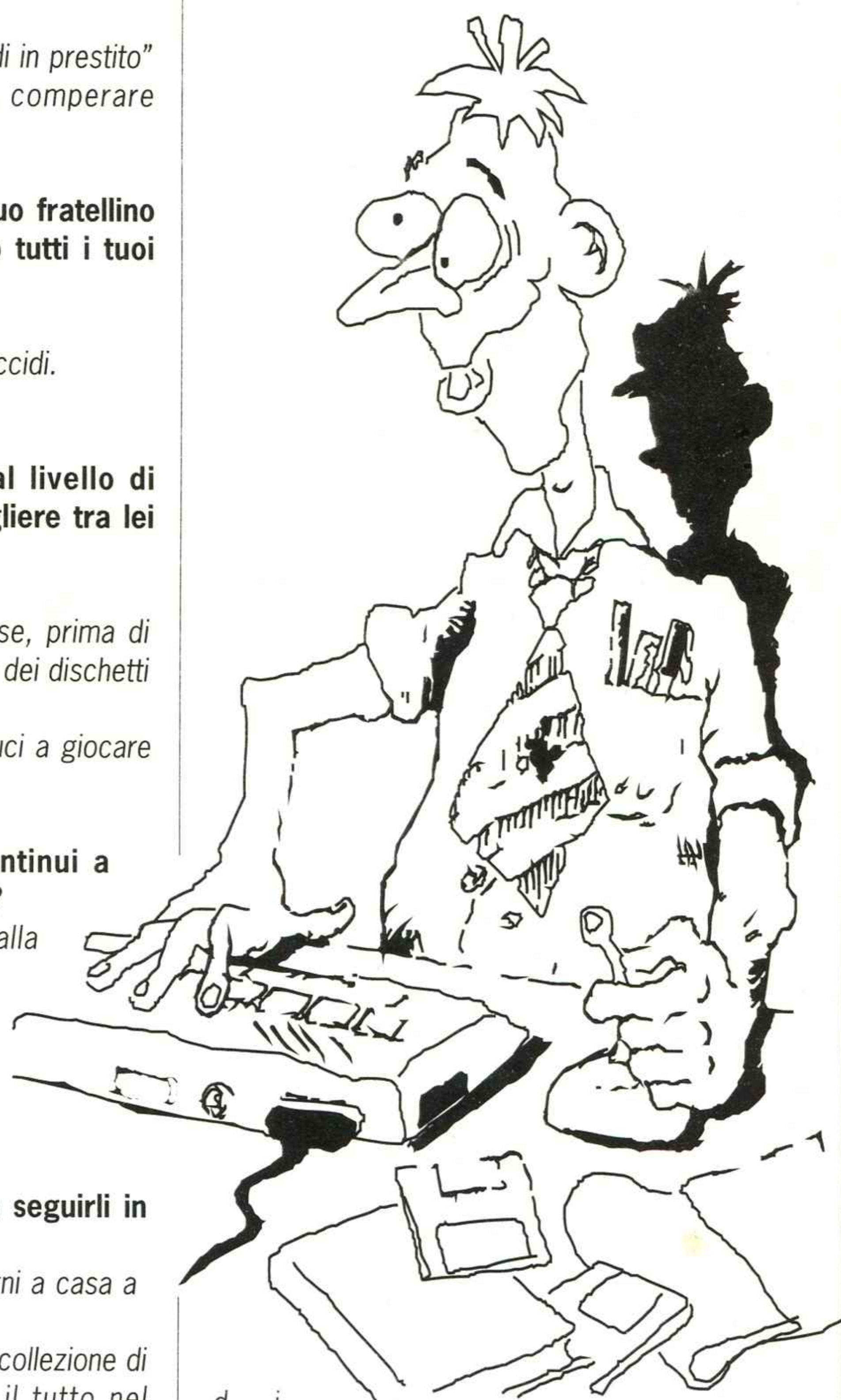
**5. La tua ragazza è arrivata al livello di saturazione e ti costringe a scegliere tra lei e il computer. Che fai?**
*(a) Non te ne accorgi nemmeno.*
*(b) Le allunghi un deca e le chiedi se, prima di andarsene, passerebbe a comperarti dei dischetti vergini.*
*(c) La preghi di non lasciarti e ti riduci a giocare clandestinamente alle tre del mattino.*

**6. Il medico ti dice che, se continui a giocare, diventerai cieco. Che fai?**
*(a) Cerchi di ridurre a due giochi alla settimana.*
*(b) Te ne freghi, ma ordini un cane guida, caso mai avesse ragione.*
*(c) Ti chiedi da dove arriva quella voce.*

**7. I tuoi genitori ti costringono a seguirli in crociera. Che fai?**
*(a) Scappi mentre sono distratti e torni a casa a nuoto.*
*(b) Contrabbandi il computer e la tua collezione di giochi alla dogana nascondendo il tutto nel cestino del picnic.*
*(c) Ti decidi ad andare con loro, ma poi passi tutto il tempo a giocare con i coin-op di bordo.*

**8. K rivela i particolari dell'ultima invenzione di Clive Sinclair: un C5 abarth con ZX81 sul cruscotto. Che fai?**
*(a) Scoppi in una risata irrefrenabile.*
*(b) Ti chiedi se ci potrai fare girare i tuoi giochi.*
*(d) Parti per l'Inghilterra per comprarlo.*

**9. Un amico ti invita a casa sua per mostrarti un programma finanziario fatto da lui sul suo 80386 con il quale riesce a prevedere le tendenze economiche dei prossimi cinquant'anni. Che fai?**
*(a) Cerchi disperatamente di restare sveglio, ma crolli addormentato.*
*(b) Pensi che sei fortunato ad avere un amico tanto in gamba.*
*(c) Te ne torni a casa e provi a scrivere un programma migliore sul tuo Atari 400.*

**10. Tuo padre ti chiede spiegazioni sul salatissimo conto relativo al nuovo computer che hai appena comprato, indicato sul resoconto del Bancomat. Che fai?**
*(a) Cerchi di coinvolgerlo a giocare con te, in modo che decida di non rendere il tutto.*
*(b) Gli racconti che ti serve per passare l'esame di turco.*
*(c) Cerchi di ingoiare il resoconto prima che lui possa vederlo.*

**11. Tua madre frequenta un corso di informatica e prende ad usare il tuo computer per disegnare cartamodelli da uncinetto. Che fai?**
*(a) Infetti con cattiveria i suoi dischetti con il virus peggiore che riesci a trovare.*
*(b) Le noleggi il computer.*
*(c) Cominci a chiederti perché i tuoi ultimi lavori in Deluxe Paint III ricordano dei maglioni di Missoni.*

**12. Devi scegliere tra comperare l'ultimissima versione del tuo linguaggio di programmazione preferito e un nuovissimo gioco di cui hai sentito dire tanto bene. Che fai?**
*(a) Comperi il linguaggio.*
*(b) Comperi il gioco.*
*(c) Domanda fuori luogo visto che neanche lontanamente hai mai pensato che possa esistere un "linguaggio di programmazione preferito".*

**13. Tua madre si lamenta che ci sono dei "bachi" in giardino. Che fai?**
*(a) Le giuri di pulire al più presto.*
*(b) Lanci un disassemblatore e ti metti a cercarli.*
*(c) Le chiedi:"In quale programma li hai visti?"*

**14.Un Macintosh è:**
*(a) Un computer che ti piacerebbe avere.*
*(b) Una marca di impermeabili inglese.*
*(c) Una mela.*

**15. La tua vacanza ideale è:**
*(a) Due settimane con sole, mare e...*
*(b) Una settimana di sole, mare, ecc., e una settimana di Populous.*
*(c) Due settimane di Populous.*

**16. Quale dei seguenti personaggi, secondo te, ha maggiormente influenzato lo sviluppo della civiltà come la conosciamo?**
*(a) Aristotele*
*(b) Turing*
*(c) Jeff Minter*

**17. Quale delle seguenti frasi descrive meglio la tua opinione sui computer?**
*(a) Li adoro.*
*(b) Mi piacciono.*
*(c) Niente male.*

**18. Se qualcuno inizia un discorso a proposito di blitter, sprite e velocità di aggiornamento dello schermo, che fai?**
*(a) Hai gli occhi che brillano per l'entusiasmo.*
*(b) Sbadigli di noia.*
*(c) Cambi canale.*

**19. Quando inizierà la distribuzione dei sistemi CD-I, che farai?**
*(a) Aspetterai finché i prezzi diventeranno accessibili.*
*(b) Ne comprerai subito uno, a qualsiasi prezzo.*
*(d) Tenterai di farne prendere uno a un amico, costi quel che costi.*

**20. "Pong" è:**
*(a) Un cattivo odore.*
*(b) Uno dei primi videogiochi, nonché uno tra i migliori.*
*(c) Un antico videogioco.*

## IL PUNTEGGIO

**1.**
*(a)* **1** *Reazione perfettamente normale*
*(b)* **3** *Decisamente anomalo: i giochi della Origin sono ottimi, ma...*
*(c)* **5** *Totalmente alienato.*

**2.**
*(a)* **3** *Ci sono cose più serie degli incendi.*
*(b)* **5** *Ma senza esagerare!*
*(c)* **1** *Normalissimo*

**3.**
*(a)* **5** *Dopotutto, è solo un computer.*
*(b)* **1** *Un po troppo normale e insensibile.*
*(c)* **3** *Va bene essere disperati, ma non esageriamo...*

**4.**
*(a)* **3** *Il castigo deve essere in proporzione al delitto.*
*(b)* **5** *Molto sadico, da veri alienati.*
*(c)* **1** *Spaventosamente normale.*

**5.**
*(a)* **5** *Più strano di così si muore.*
*(b)* **3** *Brutto egoista che non sei altro...*
*(c)* **1** *Dura, trovare l'equilibrio tra l'amore e il computer.*

**6.**
*(a)* **1** *La vista è preziosa, serve per gli sparatutto.*
*(b)* **3** *Una precauzione utile...*
*(c)* **5** *Te la sei cercata!*

**7.**
*(a)* **5** *Sei sicuro di sapere nuotare?*
*(b)* **3** *Ottima idea, così salvi capra e cavoli.*
*(c)* **1** *Una stratagemma perfettamente comprensibile.*

**8.**
*(a)* **1** *Probabilmente non hai mai avuto uno Spectrum.*
*(b)* **3** *Vedrai, ti passerà.*
*(c)* **5** *Scendi dalla pianta.*

**9.**
*(a)* **1** *No, un tipo come te non potrebbe interessarsi a queste cose!*
*(b)* **3** *L'ammirazione è più che naturale.*
*(c)* **5** *Ma l'emulazione rasenta il fanatismo.*

**10.**
*(a)* **3** *Lodevole tentativo...*
*(b)* **1** *Potrebbe anche funzionare.*
*(c)* **5** *Non funzionerà.*

**11.**
*(a)* **5** *É una vera carognata!*
*(b)* **1** *Squallidamente normale.*
*(c)* **3** *Vai di diritto e rovescio.*

**12.**
*(a)* **3** *Strano.*
*(b)* **5** *Molto strano.*
*(c)* **1** *Normale.*

**13.**
*(a)* **1** *Significa proprio prendere le cose alla lettera.*
*(b)* **3** *Non c'è un secondo da perdere.*
*(c)* **5** *Assolutamente fuori dalla realtà!*

**14.**
*(a)* **5** *Sai quello che vuoi, ragazzo...*
*(b)* **1** *Pervertito!*
*(3)* **3** *Ma si mangia?*

**15.**
*(a)* **1** *Come tutti (o quasi)...*
*(b)* **3** *Quasi normale.*
*(c)* **5** *Fichissimo!*

**16.**
*(a)* **1** *L'antica Grecia, culla della civiltà, ecc.*
*(b)* **3** *Si potrebbero trovare argomenti a sostegno di questa tesi...*
*(c)* **5** *Ovviamente la risposta giusta!*

**17.**
*(a)* **5** *Un po' esagerato...*
*(b)* **3** *L'affetto c'è.*
*(c)* **1** *Così, così...*

**18.**
*(a)* **5** *Stai scherzando, vero?*
*(b)* **3** *Anche l'entusiasmo ha un limite.*
*(c)* **1** *Le ricerche di mercato dicono che è la reazione del 98% della popolazione.*

**19.**
*(a)* **1** *Spilorcio!*
*(b)* **5** *I soldi non contano, quando uno è ossessionato.*
*(c)* **3** *Sei furbo, ma non troppo furbo.*

**20.**
*(a)* **1** *Ma dove hai vissuto, in questi ultimi 15 anni?*
*(b) 5 Un fanatico.*
*(c)* **3** *Un indifferente.*

## IL QUOZIENTE DI ALIENAZIONE

**0-35** Sei anormalmente "normale". A quanto pare, non provi la benché minima attrazione per i computer e i giochi per computer. Abbonati a K e riprova.

**35-50** I computer ti interessano, ma non sono ancora entrati nella tua vita. Sei quello che il nostro consulente in psicologia definirebbe "una personalità equilibrata" deciso, affidabile, ma forse un po' noioso.

**50-75** Sei avviato alla perdizione. Il tuo computer e il suo software contano molto per te, anche se ti ricordi ancora di lavarti i denti e cambiarti i calzini una volta alla settimana. Poco a poco, perderai anche le ultime abitudini "normali" per arrivare allo stadio in cui...

**75-100** Sei totalmente ossessionato dai computer. Nulla è paragonabile alla gioia e al coinvolgimento che ti danno il tuo fedele computer e i tuoi giochi preferiti. I rapporti sociali non ti interessano, a meno che siano in funzione dell'informatica. Rapineresti tua nonna per procurarti i soldi per un nuovo programma. Sei alienato, ma che questo ti crei problemi è un'altro discorso. Il nostro psicologo dice: "L'alienazione è lo schermo di chi guarda" (qualunque cosa significhi, NdR).

# PAGINE GIALLE

**Se avevate ancora dei dubbi su quale computer comprare, la nostra seconda parte della completa guida all'hardware ve li dissolverà... Il restante spazio delle pagine gialle comprende la K-borsa e una mega edizione degli annunci. Buona Estate.**

# LA K GUIDA ALL'HARDWARE

## Parte 2 (COMPUTER)

Una guida completa e dettagliata a tutte le macchine in commercio. Si possono confrontare prezzi, potenza e potenzialità di ogni macchina, le possibilità esistenti, nonché le prospettive future. Musicisti, grafici, artisti di ogni tipo, per qualsiasi motivo desideriate acquistare un computer potete cominciare da qui.

Questa è l'unica guida COMPLETA che fornisce dettagli su TUTTE le macchine in vendita nei negozi specializzati. Oltre alle informazioni essenziali sull'hardware comprende anche tutti i dati fondamentali sulle compatibilità di software per ogni macchina - evitandovi il rischio di comprare macchine per le quali non esistono giochi.

### ACORN ARCHIMEDES

**Modelli:** Archimedes 310, 3000, 410, 420, 440
**Confezione:** Tastiera, mouse e drive; tastiera, mouse, drive e monitor (a colori o mono)
**Memoria:** 3000 - 512 K; 310 - 1 Mb; 410 - 1Mb; 420 - 2Mb; 440 - 4Mb
**Processore:** Acorn ARM
**Prezzi:** I prezzi vanno da 1773100 lire per l'A3000 a 7469630 lire per l'A440 con monitor a colori
**Per informazioni:** Delphi, Via della Vetraia 11, 55049 Viareggio (LU)

Rimane ancora il massimo dal punto di vista della microtecnologia. L'ARM della Acorn è ancora il chip più veloce che ci sia. Questa macchina è entusiasmante - pur avendo guadagnato fan con l'introduzione dell'A3000 - manca di una buona base software e non è consigliabile a chi sia interessato solo a giocare.

**GRAFICA**
**Risoluzione:** 320x256 o 640x256 con monitor normali, 640x512 su monitor multi-sync
**Tavolozza:** 4096
**Colori:** Fino a 256 (320x256) o 16 (640x512).
**Uscita TV:** No
**Uscita video:** Mono composita; a colori - RGB + sync.
**Opzioni Monitor:** Acorn 14 pollici dedicato a colori con media risoluzione; mono 12 pollici ad alta risoluzione; Multi-sync a colori.
**Sprite:** 1
**Velocità:** Incredibile

**AUDIO**
**Qualità altoparlanti:** Buona
**MIDI:** Con hardware extra
**Uscita stereo:** Sì
**Capacità:** 16 canali (8 coppie stereo) 6 ottave, un altoparlante interno.

**HARDWARE**
**Formato dei dischi:** 3,5" - 800K
**Capacità del drive:** Buona e veloce
**Tastiera:** 103 tasti con ripetizione programmabile. Le prime tastiere hanno una sensibilità scadente considerata la qualità della macchina.
**Joystick/Mouse:** Mouse a tre tasti; Non esiste interfaccia joystick.
**Porte:** Parallela a 25 pin; Mouse a 9 pin; jack cuffia stereo da 3,5mm; porta di espansione 41612, uscita video IEC 320; interfaccia I/O.

**SOFTWARE**
**Base esistente:** Ancora molto limitata. Disponibili alcuni giochi anche se la maggior parte del software è riservato al mondo commerciale e industriale.
**Titoli attuali:** Vedi sopra
**Giochi:** I più famosi sono *Zarch (Virus)* e *Conqueror*
**Grafica:** Potenziale enorme. Sono disponibili degli ottimi programmi
**Musica:** Come la grafica, anche se gli sviluppatori sono pochi.
**Prospettive:** Limitate. Persino i modelli più economici hanno problemi nel competere con ST e Amiga.
**Caricamento:** Molto affidabile

### AMSTRAD CPC6128

**Confezione:** Tastiera con drive incorporato e monitor a colori dedicato
**Memoria:** 128K
**Processore:** Zilog Z80B
**Prezzo:** da 595000 a 895000
**Per informazioni:** Amstrad SpA, Via Riccione 14, 20156 Milano

Il CPC6128 è l'evoluzione naturale della prima incursione della società nel mondo degli home computer - il CPC64. Pur essendo una macchina abbastanza diffusa, il monitor dedicato ha creato dei problemi a chi desiderava passare al colore. L'ultimo modello non presenta più il monitor monocromatico, ha il doppio di memoria e un drive. Tuttavia, considerato il prezzo, per un appassionato giocatore è preferibile un Amiga o un ST.

**GRAFICA**
**Risoluzione:** 160x200; 320x200; 640x200
**Tavolozza:** 27
**Colori:** 16, 4 o 2 a seconda della risoluzione
**Uscita TV:** No
**Uscita video:** RGB
**Opzioni Monitor:** Il monitor dedicato è fornito a corredo.
**Sprite:** Nessuno
**Velocità:** Media

**AUDIO**
**Qualità altoparlanti:** Buona
**MIDI:** No
**Uscita stereo:** Sì
**Capacità:** 3 canali stereo, sonoro discreto, ma non eccezionale considerati gli standard attuali.

**HARDWARE**
**Formato del supporto:** 3" - 180K per facciata
**Prezzo dei giochi:** Vario
**Capacità del disco:** Affidabile
**Tastiera:** 74 tasti in plastica con buona risposta. Cursori separati e tastierino numerico ridefinibile. Ottimo per il word processing.
**Joystick/Mouse:** Tipo standard a 9 pin; mouse forniti da società indipendenti.
**Porte:** RS232 e Centronics per stampanti parallele;connettori per drive, cassette e joystick;l'uscita RGB serve anche il monitor custom.

**SOFTWARE**
**Base esistente:** Buona se si considera l'età della macchina
**Uscite attuali:** Sono disponibili quasi tutti i titoli più importanti a 8-bit.
**Giochi:** Complessivamente buoni, ma alcuni giochi procedono più lentamente che su altre macchine a causa della gestione dello schermo. Buone le avventure. Vanno provate quelle Infocom basate su CP/M (sempre

che si riesca a trovarle ancora).
**Grafica:** Una buona selezione di titoli
**Musica:** Discreti ma di qualità scadente se confrontati con quelli per C64.
**Prospettive:** Incerte, come con tutti i formati a 8-bit. Indebolite ulteriormente dalla mancanza di una base di utenti USA
**Caricamenti:** Il nastro è veloce e sicuro, come il disco

## APPLE MAC

**Modelli:** Macintosh SE; Macintosh II; SE30; IIX; IICX, IIFX
**Confezione:** Video con CPU e drive incorporati; tastiera separata
**Memoria:** 1/2/4Mb
**Processore:** SE - Motorola 68000; II - Motorola 68020; SE - 30/IIX/IICX 68030
**Prezzi:** SE - a partire da 4748100 lire; II - a partire da 12733000
**Per informazioni:** Apple Computer Spa, V. Rivoltana 8, 20090 Segrate (MI)

Una macchina molto costosa per un mercato avanzato, con sistema a finestre, icone e mouse e grossa resa a livello di qualità. Il software è molto caro. I videogiochi importati dagli USA sono ottimi, ma molto costosi - e in bianco e nero sui sistemi più economici. Buono per i musicisti MIDI, ma bisogna essere pronti a pagare un supplemento per il software.

**GRAFICA**
**Risoluzioni:** SE - 512x342; II - 10027x760
**Tavolozza:** SE - bianco e nero; II - (con video a colori) 16 milioni
**Colori:** con video a colori - da 16 a 256
**Uscita TV:** No
**Uscita video:** Monitor incorporato
**Opzione Monitor:** Incorporato SE - Usa solo il modello dedicato; Il monocromatico ad alta risoluzione Apple o Apple a colori RGB ad alta risoluzione
**Sprite:** Nessuno
**Velocità:** SE - Abbastanza veloce; II - Velocissimo

**AUDIO**
**Qualità altoparlanti:** Buona
**MIDI:** Disponibili interfacce di produttori indipendenti
**Uscita stereo:** SE - No; II - Sì
**Capacità:** 4 canali garantiscono una buona performance

**HARDWARE**
**Formato del supporto:** 3.5' - 800K
**Prezzo dei giochi:** Vario
**Capacità del drive:** In genere veloce
**Tastiera:** Separata con 81 tasti compresi i tasti funzione e la tastierina numerica. È possibile collegare la tastiera Apple estesa con 105 tasti.

**Joystick/Mouse:** Il joystick è praticamente inutile, infatti ne esistono pochi modelli e sono molto costosi; la macchina è fornita di un mouse di alta qualità a un solo tasto
**Porte:** SE - interfaccia Apple Desktop Bus. 2 RS232/RS422 seriali; drive esterno; slot di espansione Euro-Din a 96 pin; SCSI - DB-25; amplificatore audio esterno; II - 2 RS232/RS422 seriali; DB - 35 SCSIT

**SOFTWARE**
**Base esistente:** Una base completa in tutti campi escluso quello dei videogiochi.
**Uscite attuali:** Buone, anche se per la maggior parte di origine USA e nell'ambito delle applicazioni professionali e DTP.
**Giochi:** I titoli arcade sono davvero scarsi, per il resto esiste una discreta varietà.
**Grafica:** Software al massimo livello per gli appassionati di fai da te e illustrazioni a colori.
**Musica:** Molto buono il software MIDI - peraltro caro.
**Prospettive:** Eccellenti soprattutto nel campo commerciale, creativo e nel DTP.
**Caricamento:** Rapido e sicuro.

## ATARI XE

**Modelli:** 130XE; 4001XE
**Confezione:** 130XE + datacorder e joystick; 4001XE + datacorder e joystick, tastiera e pistola ottica
**Memoria:** 30XE - 128K; 4001XE - 64K
**Processore:** 6502C
**Prezzi:** 130XE importato su richiesta a 321300 lire; 4001XE 296310 lire
**Per informazioni:** Atari Italia SpA, V. Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)

Realizzato da alcuni membri dello stesso team che ha poi progettato l'Amiga, l'Atari 8-bit era un tempo il leader mondiale nel suo settore. Ha perso competitività a causa della mancanza di software abbordabile e di un BASIC pessimo. Attualmente queste macchine poco quotate sul mercato rappresentano ancora un buon investimento per quei giocatori appassionati e con pochi soldi, e ci sono ancora a disposizione dei titoli di software "classici".

**GRAFICA**
**Risoluzione:** Fino a 320x192 in bianco e nero
**Colori:** Fino a 128; il massimo è in genere 16.
**Uscita TV:** Sì
**Opzioni Monitor:** TV; video composito
**Sprite:** 8
**Velocità:** Non eccezionale, dipende dal software

**AUDIO**
**Qualità altoparlanti:** Dipende dal monitor
**MIDI:** No
**Uscita stereo:** No
**Capacità:** 4 canali su 3.5 ottave

**HARDWARE**
**Formato del supporto:** Dischi da 5.25"
**Prezzo dei giochi:** Vario
**Capacità del drive:** Affidabile ma lenta. In genere la serie XE non viene fornita col drive
**Tastiera:** 62 tasti con tasto "Help" e 4 tasti funzione. Ottima sensibilità (almeno quanto quella di un ST) considerato il prezzo, con rumoroso ticchettio.
**Joystick/Mouse:** Joystick fornito. Mouse e Trackball sono opzionali
**Porte:** Per cartucce; monitor; TV; 2 joystick da 9 pin; seriale

**SOFTWARE**
**Base esistente:** Mediocre
**Uscite attuali:** Poche - poche società ancora specializzate
**Giochi:** La maggior parte dei titoli in commercio è composta da giochi, ma non ci sono molte conversioni dei titoli più importanti.
**Grafica:** Scarso, non sfrutta il potenziale della macchina
**Musica:** Vale lo stesso discorso fatto per i programmi di grafica
**Prospettive:** Continua a vendere in piccole quantità e di conseguenza dovrebbe sopravvivere ancora per un po'
**Caricamenti:** Il nastro è lentissimo ma affidabile; i dischi funzionano meglio.

## ATARI ST

**Modelli:** Atari 520STfm; 520STE; 1040STfm; Mega ST, Stacy
**Confezione:** Il 520 e il 1040 hanno il drive incorporato nella tastiera, le versioni Mega hanno invece la tastiera separata.

**Memoria:** 520STfm e 520STE - 512K; 1040STE - 1Mb; Mega ST - 1, 2 o 4Mb; Stacy - 2 o 4 Mb; La memoria interna delle macchine STE arriva fino a 4 Mb.
**Processore:** Motorola 68000
**Prezzi:** 520STfm 891310 lire; 520STE n/p; 1040 STfm 1303050 lire; Stacy non ancora disponibile
**Per informazioni:** Atari Italia SpA, V. Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)

Un'eccellente macchina per i giochi e gli affari di piccola portata. Il massimo per i musicisti MIDI. L'ultimo prodotto ST - Stacy - secondo i progetti della Atari sarà il portatile dei musicisti, ovvero un ST completo di 2 Mb o 4 Mb con hard disk e un video monocromatico in pochi centimetri di spazio

**GRAFICA**
**Risoluzione:** Bassa risoluzione 120x200; Media risoluzione 640x200; Alta risoluzione 640x400.
**Tavolozza:** STfm 512; STE 4096; Stacy 2
**Colori:** Bianco e nero in hi-res; 4 colori in med-res; 16 in low-res.
**Uscita TV:** Sì, escluso lo Stacy.
**Uscita monitor:** Solo nei modelli STfm, gli altri si collegano a un modulatore TV.
**Opzioni Monitor:** Lo Stacy ha uno schermo LCD; Video monocromatico ad alta risoluzione Atari SM124; A colori a media risoluzione Atari SC1442
**Sprite:** 1
**Velocità:** Buona
**Nota:** L'alta risoluzione è possibile solo su monitor monocromatici; La media e bassa risoluzione sono possibili solo su monitor a colori e su apparecchi TV. Il blitter è compatibile con gli ultimi STfm (standard sull'STE) (migliora l'accesso al GEM)

**AUDIO**
**Qualità altoparlanti:** Dipende dal video
**MIDI:** Sì
**Uscita in stereo:** Solo su STE
**Capacità:** Il sonoro su tre canali dipende dal software. L'STE ha un campionatore a 8-bit, non usato attualmente.

**HARDWARE**
**Formato del supporto:** 3.5 "- 720K
**Prezzo dei giochi:** Vario
**Capacità del drive:** Affidabile e veloce
**Nota:** I primi modelli montavano drive a faccia singola
**Tastiera:** 96 tasti di cui 10 tasti funzione. Buona sensibilità che può essere migliorata con set di molle forniti da produttori indipendenti.
**Joystick/Mouse:** Normalmente due joystick; viene fornito anche un mouse a due tasti. Il modello Stacy ha una trackball.

**SOFTWARE**
**Base esistente:** Ottima. I budget cominciano a uscire adesso.
**Uscite attuali:** Le più importanti società di software lavorano per l'ST, producendo parecchi titoli
**Giochi:** La qualità dei giochi d'azione migliora continuamente. Non ci sono molte avventure, ma quelle esistenti sono di ottima qualità.
**Grafica:** Ottima, accompagnata a un'ottima gestione via software
**Musica:** Eccellente. L'ST viene scelto da moltissimi musicisti per i numerosi editor, campionatori e librerie di suoni.
**Prospettive:** Eccellenti. L'ST è reso ancora più competitivo dai miglioramenti nell'hardware e dalla diminuzione del prezzo.
**Caricamenti:** Delle macchine originali è rimasto il formato da 360K del disco, per cui pochesocietà forniscono dischi a doppia faccia. Di conseguenza i giochi più lunghi

richiedono due o più dischi, con tutto il fastidio che questa cosa comporta.

## COMMODORE 64

**Confezione:** Tastiera e trasformatore
**Memoria:** 64K
**Processore:** 6510
**Prezzo:** 386750 lire
**Per informazioni:** Commodore Italiana, V. Fulvio Testi 280 - 20126 Milano

Il Commodore 64 è una macchina eccellente per i videogiochi perché, pur essendo l'hardware un po' superato, i programmatori sono riusciti a sfruttarlo come nessun altro computer. Il BASIC fornito è piuttosto antiquato, e per imparare a programmare c'è senz'altro di meglio

### GRAFICA
**Risoluzione:** 320x200
**Tavolozza:** 16
**Colori:** 8
**Uscita TV:** Sì
**Opzioni Monitor:** Video composito
**Monitor disponibili:** C1900M bianco e nero 236810 lire; C1082 a colori 529550 lire
**Sprite:** 8
**Velocità:** Ottima per scrolling e sprite, mediocre per il resto

### AUDIO
**Qualità altoparlanti:** A seconda del monitor o della TV
**MIDI:** Sono disponibili interfacce da produttori indipendenti
**Uscita stereo:** No
**Capacità:** Si possono ricavare suoni abbastanza sofisticati grazie all'ottimo chip audio. Anche se è molto difficile produrre musica dal BASIC, molti pacchetti di software fanno un buon uso della macchina.

### HARDWARE
**Formato del supporto:** 5,25"; 1541 - 140K formattati; il più recente 1571- 340K formattati
**Prezzo dei giochi:** Dalle 5000 lire in su
**Capacità del disco:** Lento e rumoroso; Notevolmente migliore il 1571
**Tastiera:** Ottima, con tasti funzione. Fuori da quasi tutti gli standard.
**Joystick/Mouse:** Sono disponibili centinaia di modelli differenti di entrambi i comandi
**Porte:** 2 joystick da 9 pin; Espansione; Registratore; Seriale non standard; Video composito; TV; Porta utente.

### SOFTWARE
**Base esistente:** La più vasta del pianeta
**Uscite attuali:** Viene convertita la maggior parte dei titoli, ma come accade con tutte le macchine a 8-bit esistono molti titoli a 16-bit che non possono essere convertiti.
**Giochi:** I migliori nella sezione arcade. Ottima selezione di adventure.
**Grafica:** Molti pacchetti dai risultati limitati, ma molto sofisticati
**Musica:** Ottime possibilità di produzione dei suoni anche campionati. Parecchie utility MIDI
**Prospettive:** Le richieste probabilmente diminuiranno, ma i titoli sono destinati a durare a lungo a causa della enorme base di utenza
**Caricamenti da cassetta:** Lenti, come sempre.
**Caricamenti da disco:** Non veloci come dovrebbero a causa del drive seriale. La maggior parte del software contiene acceleratori di caricamento

## COMMODORE AMIGA

**Modelli:** Amiga A500; A2000; A3000
**Confezione:** Il modello A500 ha la tastiera e il drive incorporato con trasformatore separato; il modello A2000 ha una tastiera separata con trasformatore incorporato.
**Memoria:** A500 - 512K, A2000 - 1Mb
**Processore:** Motorola 68000
**Prezzi:** A500 - 1184050 lire; A2000 - 3230850 lire A3000 - da L5500000 lire
**Per informazioni:** Commodore Italiana, V. Fulvio Testi 280 - 20126 Milano

Con una eccezionale lista di chip dedicati che quasi non ha rivali, l'Amiga è il migliore prodotto per i giocatori più fanatici e per i professionisti della grafica. Dopo una partenza un po' incerta la macchina ha cominciato a vendere molto bene e nel campo delle macchine-gioco non ha rivali.

### GRAFICA E SONORO
**Risoluzione:** Da 320x200 a 640x400 (migliorabile via software)

**Tavolozza:** 4096
**Colori:** Da 2 a 4096 a seconda del modo selezionato
**Uscita TV:** Con modulatore
**Uscita video:** Composito monocromatico + SCART.
**Monitor fornito:** No
**Opzioni Monitor:** 1084 - 731850 lire; 2024 altissima risol. - 1469650 lire
**Sprite:** 16 hardware + BOB illimitati via software.
**Velocità:** Notevole con software di buona qualità

### AUDIO
**Qualità altoparlanti:** A seconda del monitor
**MIDI:** No; Disponibili interfacce di società indipendenti
**Uscita stereo:** 2 connettori per casse/cuffie
**Capacità:** Fra le migliori in circolazione. Il sonoro su 9 ottave e 4 canali in modulazione di frequenza è sconvolgente

### HARDWARE
**Formato del supporto:** 3,5"; 837K formattati
**Prezzo dei giochi:** Da 18000 lire in su
**Capacità del drive:** Rumoroso e lento. Sono disponibili drive da società indipendenti di qualità migliore
**Tastiera:** 94 tasti. 10 tasti funzione con cursori separati.
**Joystick/Mouse:** Mouse a doppio tasto
**Porte:** 2 joystick/mouse; Stereo; Drive esterno; Seriale RS232; Stampante Centronics; Video Composto monocromatico; orologio/espansione di memoria solo su A500; espansioni PC interne su A200.

### SOFTWARE
**Base esistente:** Simile a quella dell'ST; leggermente superiore a causa di un sostegno maggiore da parte delle software house americane
**Uscite attuali:** Le più importanti software house stanno lavorando per questo computer - certi titoli richiedono un'espansione di memoria
**Giochi:** Per tutti i gusti.
**Grafica:** Qualità e ricchezza insuperate nel campo delle macchine domestiche.
**Musica:** È necessario un supporto più efficace per il MIDI. Il formato dei file segue gli standard IFF.
**Prospettive:** Eccellenti da quando l'Amiga ha acquistato stabilità.
**Caricamenti:** Rumorosi, ma in genere affidabili. Attenzione ai virus

## IBM PC & CLONI

**Modelli:** Il PC IBM è stato il primo PC di massa (non il primo in assoluto) e rimane ancora lo standard di riferimento generale. Esistono centinaia (letteralmente) di cloni e variazioni sul tema che comprendono offerte da parte di Amstrad, Atari e Commodore. Le caratteristiche qui siriferiscono alla maggior parte dei modelli, ma è meglio controllare prima di fare un acquisto. In generale con i PC il prezzo è legato alla velocità - le macchine più economiche sono lente.
**Confezione:** Dipende dal produttore anche se la maggior parte è fornita di video. È anche possibile acquistarli in kit di montaggio a minor prezzo
**Memoria:** In genere 512K o 640K. Va da 64K a 1 Mb e oltre
**Processore:** Intel 8088/8086 nella macchina base sostituibile con il NEC V20/30 che è più veloce. Le macchine più costose sono basate sull'Intel 286, 386SX e 386 molto più veloci, o persino dal recentissimo 486.
**Prezzi:** Si può acquistare anche con poche centinaia di migliai di lire se ci si accontenta di una macchina "senza fronzoli". Per i cloni del 486, il numero uno, - e le versioni ufficiali della IBM - non esistono limiti.

Di eccezionale valore se si desidera un computer multiruolo, il PC risente tutt'ora della sua origine "commerciale". Quasi tutte le più importanti software house hanno titoli compatibili col PC, ma rimangono sempre un po' limitati a causa degli ostacoli rappresentati dalle macchine in configurazione base (le più comuni), da cui deriva una certa povertà nella grafica e nell'audio. In definitiva se lo scopo principale è quello di usare il computer per i giochi non è la macchina migliore da acquistare.

### GRAFICA
I primi PC di solito non erano dotati di opzioni grafiche, ma ora quasi tutti hanno incorporato l'hardware necessario. Ci sono tre standard principali: CGA - un display a colori abbastanza antipatico ma troppo diffuso, EGA, il display a colori "minimo" e Hercules in bianco e nero. Per avere la grafica di Amiga/ST bisogna almeno procurarsi una VGA, compatibile solo con le macchine più costose (il PC2086 della Amstrad è l'unica eccezione).
**Risoluzione:** CGA 320x200; EGA 640x350; Hercules 720x384
**Tavolozza:** CGA 8; EGA 64; VGA 256
**Colori:** CGA 4; EGA 16; Hercules 2
**Uscite video:** TTL RGB/RGBI (CGA); Analogica RGB (EGA).
**OpzioniMonitor:** Moltissimi. Molti monitor sono dedicati solo a un paio di modelli - alcuni hanno visualizzazione monocromatica ambra, verde o bianca - è preferibile controllare prima di comprare.
**Sprite:** Nessuno
**Velocità:** Da molto bassa - 8088 - a molto elevata - 80486

### AUDIO
**Qualità altoparlanti:** Da scadente a "diabolica"
**MIDI:** Sono disponibili interfacce di produttori indipendenti
**Uscita stereo:** No
**Capacità:** La musica non è il forte di questa macchina - un ST della Atari offre molto più per quanto riguarda il MIDI, l'Amiga ha più possibilità per quanto riguarda i professionisti della sintesi audio

### HARDWARE
**Formato del supporto:** 180/360K/ 1.2 Mb; 3,5" 720K/1.44 Mb
**Prezzo dei giochi:** Molto vario
**Capacità del disco:** Media
**Nota:** la maggior parte dei possessori di PC compra anche un hard disk. Il floppy disk è troppo limitato per quanto riguarda la memoria, la velocità e la capacità complessiva. Alcuni programmi si rifiutano di lavorare senza un hard disk o un secondo drive

**Tastiera:** Tante variazioni quanti sono i cloni.

Sono da preferire i tipi AT o AT estesi, più facili da usare di quelli XT.
**Joystick/Mouse:** Di solito mancano. I cloni migliori comprendono almeno una porta per il mouse.

**SOFTWARE**
**Base esistente:** Notevole
**Uscite attuali:** La maggior parte delle software house producono titoli per PC, anche se sono poche le società che si prendono la briga di gestire la VGA - quindi si gioca ancora troppo spesso con i tremendi colori e risoluzioni della CGA.
**Giochi:** Molti dei titoli recenti sono in via di conversione, quelli più vecchi mancano proprio
**Grafica:** Con la scheda video giusta, il PC ha una bella grafica. Con la CGA la grafica è davvero scadente, indipendentemente dalla qualità del software.
**Musica:** Patetica. Anche i migliori PC non vanno oltre un debole beep, a meno che non posseggano una scheda di espansione sonora.
**Prospettive:** Il PC è l'eterno campione - sempre in crescita dal punto di vista della qualità e dei potenziamenti. Questo fenomeno è favorito dal continuo miglioramento del processore Intel e dalla continua richiesta di aggiornamenti da parte di una base di utenza alquanto ampia.
**Caricamento del Software:** Sicuro e veloce; Velocissimo dall'hard disk.

## SAM COUPE

**Modelli:** SAM Coupé
**Confezione:** n/p
**Memoria:** Da 256 K a 512K (+ 175000 lire)
**Processore:** Zilog Z80B (6Mhz)
**Prezzi:** 695000 lire con registratore; 995000 lire con disco singolo; 1390000 lire con disco doppio
**Per informazioni:** Micro Spot, V. Acilia 244 - 00100 Roma

La macchina è nata come un clone economico dello Spectrum, ma per adeguarsi alle tendenze di mercato ha migliorato considerevolmente le sue prestazioni. Dovrebbe ancora essere in grado di gestire la maggior parte del software per Spectrum 48K superando la barriera della mancanza di software che tormenta la maggior parte dei computer appena distribuiti. Il prezzo è interessante e le caratteristiche sono buone - ma con il prezzo dell'ST in costante diminuzione solo il tempo deciderà la sua tenuta del mercato.

**GRAFICA**
**Risoluzione:** 32x24; 32x192; 256x192; 512x192
**Tavolozza:** 128
**Colori:** 16 o 4 a seconda della risoluzione dello schermo.
**Uscita TV:** Sì
**Uscite video:** SCART; RGB
**Monitor fornito:** No
**Opzioni Monitor:** Tutti quelli compatibili con ST e Amiga
**Sprite:** No
**Velocità:** Buona nel suo genere.

**AUDIO**
**Qualità altoparlanti:** A seconda del monitor/TV.
**MIDI:** In e Out; Thru gestito via software.
**Uscita stereo:** Sì
**Capacità:** Il sonoro su sei canali in stereo mette questa macchina nella posizione di dominio per quanto riguarda le capacità sonore a 8-bit.

**HARDWARE**
**Formato del supporto:** 3,5"; 720K con i nuovi drive Citizen ultra sottili
**Prezzo dei giochi:** Vario
**Capacità del drive:** Molto buona
**Tastiera:** 72 tasti con 10 tasti funzione. Una progettazione un po' insolita colloca i tasti in una posizione spostata all'indietro
**Joystick/Mouse:** Sì
**Porte:** UHF PAL; SCART RGB; Mouse; Pistola ottica; Registratore; MIDI In e Out; Rete DIN a 7 pin; Espansione a 64 pin; Parallela RS2332.

**SOFTWARE**
**Base esistente:** Estesa perché può utilizzare i titoli Spectrum; 10 importanti software house stanno lavorando per il Coupé
**Uscite attuali:** La prima uscita è *Strider* della US Gold
**Giochi:** Non esiste in commercio molto software adatto al Coupé
**Grafica:** È troppo presto perché ci sia software adeguato - la macchina però è in grado di visualizzare le immagini statiche dell'Atari ST in bassa risoluzione.
**Musica:** L'interfaccia MIDI standard potrebbe essere un bonus se i progettisti si prendessero la briga di usarla. Basta guardare l'ST.
**Prospettive:** Sono strettamente legate a come la macchina sarà accettata dal pubblico. Se vende bene molti programmatori cominceranno a scrivere programmi per la macchina,altrimenti...
**Caricamenti:** Abbastanza affidabili. I registratori saranno sempre lenti.

## SPECTRUM

**Modelli:** Plus 2
**Confezione:** Tastiera e registratore incorporati, joysti :k, pistola ottica e una selezi one di software
**Memoria:** 128K
**Processore:** Zilog Z80
**Prezzi:** Plus 2 350000
**Per informazioni:** Amstrad SpA, Via Riccione 14 - 20156 Milano

Lo Spectrum è una macchina per giocare e dovrebbe essere acquistata solamente per questo scopo. La sua scarsa capacità di memoria e la visualizzazione dello schermo a 32 colonne lo rendono inadatto a essere usato negli uffici. Da un punto di vista di produttività - grafica e sonoro - non possiede i livelli di sofisticazione dei suoi concorrenti per cui non è possibile fare progetti seri. Buone le utility, ma gli utenti seri si stancheranno presto dei limiti di questa macchina

**GRAFICA E SONORO**
**Risoluzione:** 256x192
**Colori:** 8. In ogni carattere (8x8 pixel) possono essere usati solo 2 colori. Questo limita il potenziale grafico, anche se non ha bloccato l'uscita di alcuni giochi interessanti.
**Uscita TV:** Sì
**Uscite video:** TTL RGB
**Monitor forniti:** No
**Opzioni Monitor:** Non esiste uno schermo dedicato ma dovrebbero essere sufficienti i monitor RGB di basso costo
**Sprite:** Nessuno
**Velocità:** Media

**AUDIO**
**Qualità altoparlanti:** Pessima
**MIDI:** Sì. Non vengono usati connettori standard
**Uscita stereo:** No
**Capacità:** 3 canali dal sonoro scadente. L'audio non è mai stato un punto forte e non lo sarà mai.

**HARDWARE**
**Formato del supporto:** Nastro
**Prezzo dei giochi:** Da 5000 lire in su
**Capacità del nastro:** Lento come sempre
**Tastiera:** Tutti i nuovi modelli hanno tasti in plastica che - pur essendo notevolmente migliori del modello originale - risultano ancora un po' imprecisi
**Joystick/Mouse:** Non tutti i modelli hanno un joystick standard, ma sono ampiamente disponibili interfacce adatte. Sono disponibili interfacce per mouse, ma vengono usate solo da pochissimi titoli.

**SOFTWARE**
**Base esistente:** Notevole
**Uscite attuali:** Molto comuni. Le versioni Spectrum sono sempre le prime versioni a 8 bit. Si sono realizzate persino conversioni impossibili come *Zarch*
**Giochi:** Sono disponibili molti titoli arcade.
**Grafica:** Una buona selezione; Alcuni programmi riescono a tirar fuori dalla macchina risultati impensabili.
**Musica:** Disponibili un paio di interfacce MIDI, inoltre un sintetizzatore di percussioni Chetaah
**Prospettive:** In Italia è praticamente in via d'estinzione, ma in Gran Bretagna e Spagna mostra ancora segni di vita grazie al vivace mercato del software
**Caricamenti:** I giochi su cassetta sono sempre lentissimi

# LA K-BORSA

**NIENTEPOPODIMENO CHE LA MIGLIORE CLASSIFICA DEL SETTORE - PERCHE E BASATA SULLE AUTOREVOLI OPINIONI DEGLI ESPERTI E DEI RECENSORI DI TUTTE LE RIVISTE INGLESI. SE UN GIOCO FIGURA IN QUESTE PAGINE, SAPETE CHE PUO' MERITARE DI FIGURARE NELLA VOSTRA COLLEZIONE.**

Dove altro potreste scoprire quali giochi ricevono le migliori recensioni in TUTTE le riviste inglesi (e quindi quali giochi dovreste tenere in considerazione al momento dell'acquisto) e quali case di software stanno producendo con continuità i titoli migliori.

La K-Borsa è questo e altro - la classifica più accurata e la miglior guida all'acquisto. Leggetela ogni mese e non rischierete di comprare dei bidoni!

Ricordate, inoltre, che potete "giocare in borsa" cercando di indovinare quali giochi figureranno nei *tre primi posti* nei listini dei vari computer (che nella nostra borsa sono cinque: Amiga, Atari ST, C64, CPC, Spectrum e PC) nel numero successivo di K (in questo caso a settembre). Basta scrivere le proprie previsioni su una cartolina postale e spedirla a: K-BORSA, Via Aosta 2, 20155 Milano. Per il momento non ci sono premi per gli "agenti di borsa" che azzeccheranno le previsioni, ma renderemo merito ai lettori più lungimiranti pubblicando il loro nome sulla rivista.

I modi di procedere per prevedere il futuro sono essenzialmente due: analizzare i dati disponibili (magari usando il computer) e integrarli con la lettura di tutte le anteprime che trovate sulle riviste; oppure "andare a naso" e scegliere quei titoli che, per una qualunque ragione, vi ispirano in modo particolare.

## FACCENDIERE

Il Listino delle Società si chiama così perché riporta ogni mese le quotazioni delle migliori case di software. Il Listino indica quali case di software stanno producendo i titoli migliori. Ciascuna società ha una **chiusura mensile**, che viene calcolata in base ai voti ottenuti dai suoi giochi durante il mese in corso. Una società i cui giochi otterranno alti voti, avrà un'alto valore di chiusura.

La **quotazione** di ciascuna società indica come una società si sta comportando rispetto alle prestazioni passate. Se i giochi di una società ricevono nel mese in corso voti peggiori di quelli del mese precedente, la quotazione diminuirà. Se riceve voti migliori, la quoatzione aumenterà. Le quotazioni delle società che non hanno recensioni di loro giochi vengono ridotte automaticamente finché non verrà recensito nuovamente un loro gioco.

La cifra precedente indicata + o - è associata alla quotazione e indica la variazione della stessa rispetto al valore ottenuto il mese precedente.

Infine, c'è l'Indice K. Questo mostra come si è comportata una società, o meglio i suoi giochi, rispetto alla media-voto ottenuta da tutti i giochi recensiti in quel mese. È questo valore che determina la posizione di una società nel listino. La media-voto di tutti i giochi recensiti in un dato mese è l'Indice K. In altre parole, se l'indice di una società mostra un valore più alto dell'Indice K è perché i suoi giochi hanno ottenuto voti maggiori della media-voto di quel mese. Un valore più basso indica che i suoi giochi hanno ottenuto voti inferiori alla media.

## IL LISTINO DEI 16-BIT

| Titolo | Società | Computer | Quotazione |
|---|---|---|---|
| Midwinter | Rainbird | ST | 93,54 |
| Tower of Babel | Rainbird | Amiga | 92,92 |
| Warhead | Activision | Amiga, ST | 90,13 |
| Their Finest Hour | US Gold | Amiga | 90 |
| Castle Master | Domark | Amiga, ST | 88,49 |
| LHX Attack Chopper | Electronic Arts | PC | 88,47 |
| Escape/Robot Monsters | Domark | Amiga, ST | 87,88 |
| F29 Retaliator | Ocean | Amiga, ST | 87,84 |
| Hammerfist | Activision | Amiga | 87,63 |
| Player Manager | Anco | Amiga, ST | 86,88 |
| Anheads | Cinemaware | Amiga, ST | 86,85 |

Giochi Caldi: *Dragon's Breath* (Palace) per Amiga e ST; *Xenomorph* (Pandora) per Amiga e ST; *Klax* (Domark) per ST.

## IL LISTINO DEGLI 8-BIT

| Titolo | Società | Computer | Quotazione |
|---|---|---|---|
| Turrican | Rainbow Arts | C64 | 94,25 |
| Castle Master | Domark | C64, Sp | 89,38 |
| Hammerfist | Activision | C64, CPC, Sp | 88,92 |
| X-Out | Rainbow Arts | C64 | 86,5 |
| Pipemania | Empire | Sp | 86,25 |
| Ninja Spirits | Activision | C64 | 84,5 |
| E-Motion | US Gold | C64, Sp | 83,94 |
| Cloud Kingdoms | Millennium | C64 | 83,67 |
| Fiendish Freddy | Mindscape | CPC, C64, Sp | 83,11 |
| Oriental Games | Micro Style | Sp | 82 |

Giochi Caldi: *Starflight* (Electronic Arts) per Commodore 64; *Crackdown* (US Gold) per C64 e Spectrum; *Overlander* (Encore) per Spectrum.

## IL LISTINO DELLE SOCIETA' - LE MIGLIORI 25

C'è una sola nuova entrata questo mese: Gonzo Games si intrufola nei Top 25 con *Wipe Out*, il suo originale gioco di skateboard spaziale. L'indice K continua a salire: la chiusura a 73.86 rappresenta una crescita di quasi mezzo punto. Sono i giochi che migliorano o i recensori che sono più generosi?

**L'INDICE K DI QUESTO MESE È: 73,86**

La System 3 vola alta, mentre la Anco sta godendosi la gloria derivata da *Player Manager* e *Kick Off 2*. I recensori sembrano trovarsi d'accordo con i normali frequentatori di questa classifica quali Microprose, Image Works e Cinemaware, che si vantano dell'alta qualità dei loro titoli.

| Ditta | Chiusura | + o - | Quotazione | Indice |
|---|---|---|---|---|
| OSystem 3 | 92,75 | +21,17 | 129,58 | 18,89 |
| Anco | 91,59 | +9,42 | 111,46 | 17,73 |
| Audiogenic | 90,83 | +6,83 | 108,13 | 16,97 |
| Microprose | 90 | n/a | 112,56 | 16,14 |
| Image Works | 87,75 | n/a | 93,35 | 13,89 |
| Cinemaware | 86,93 | +22,43 | 134,78 | 13,07 |
| Electronic Zoo | 86,75 | n/a | 100 | 12,89 |
| Goliath Games | 86,61 | n/a | 108,71 | 12,75 |
| Rainbow Arts | 86,5 | +4,12 | 105 | 12,64 |
| Pandora | 86 | n/a | 149,57 | 12,14 |
| Interceptor | 84,75 | -2,25 | 97,41 | 10,89 |
| Micro Style | 84 | n/a | 87,5 | 10,14 |
| Domark | 83,61 | -1,24 | 98,54 | 9,75 |
| Palace | 83,07 | n/a | 94,4 | 9,21 |
| Bethesda | 83 | n/a | 112,16 | 9,14 |
| Millennium | 82,87 | +7,97 | 110,64 | 9,01 |
| Blade | 82,5 | n/a | 114,58 | 8,64 |
| SSI/US Gold | 82,33 | -3,55 | 95,87 | 8,47 |
| Rainbird | 82,2 | -6,6 | 92,57 | 8,34 |
| Ocean | 80,91 | +4,15 | 105,41 | 7,05 |
| CDS | 80 | n/a | 144,14 | 6,14 |
| Mindscape | 79,56 | n/a | 95,57 | 5,7 |
| Gremlin | 79,38 | -4,62 | 94,5 | 5,52 |
| Ubi/Soft | 78,86 | -6,36 | 92,54 | 5 |
| Gonzo Games | 78,75 | n/a | 100 | 4,89 |

# IL LISTINO DEI COMPUTER

**AMIGA**

| | | |
|---|---|---|
| Tower of Babel | Rainbird | 92,92 |
| Warhead | Activision | 90,13 |
| Their Finest Hour | US Gold | 90 |
| F29 Retaliator | Ocean | 89,67 |
| Player Manager | Anco | 89 |

*Tower of Babel* si piazza a sorpresa al 1º posto. Tiene bene che fa la sua seconda apparizione nei Top 5 per Amiga, sul formato che ottiene costantemente i voti migliori. Nonostante l'orda di giochi di calcio usciti in occasione del Mondiale, *Player Manager* della Anco è l'unico gioco di calcio ad entrare nei primi cinque su qualunque formato.

**C 64**

| | | |
|---|---|---|
| Turrican | Rainbow Arts | 94,25 |
| Flimbo's Quest | System 3 | 93,5 |
| Castle Master | Domark | 91,5 |
| Hammerfist | Activision | 88,5 |
| Fiendish Freddy | Mindscape | 88 |
| TV Sports Football | Cinemaware | 88 |

Questi sono tra i migliori voti per C64 da un bel po' di tempo in qua, con ben tre titoli che totalizzano una media-voto nettamente sopra il 90%. Una ventata d'aria fresca per il possessori di C64 che stavano cominciando a sentirsi un po' trascurati.

**PC-COMPATIBILI**

| | | |
|---|---|---|
| Ultima VI | Origin | 88,5 |
| LHX Attack Chopper | Electronic Arts | 88,47 |
| Loom | US Gold | 81,5 |
| Gunboat | Accolade | 79,5 |
| Mindroll | Thalamus | 79,5 |

*Ultima VI* sta ottenendo recensioni scintillanti un po' dappertutto; aspettatevi giudizi altrettanto positivi su *Loom*. Il fatto che ci siano due titoli adventure-fantasy nei Top 5 la dice lunga sui possessori (o sui recensori?) di PC, anche se al momento non sappiamo esattamente cosa dica.

**ATARI ST**

| | | |
|---|---|---|
| Midwinter | Rainbird | 93,54 |
| Warhead | Activision | 90,13 |
| Castle Master | Domark | 88,58 |
| Escape/Robot Monsters | Domark | 86,75 |
| Xenomorph | Pandora | 86,5 |

I due titoli della Domark si sono scambiati di posto dal mese scorso, mentre *Midwinter* conquista a ragion veduta la prima posizione.

**AMSTRAD CPC**

| | | |
|---|---|---|
| Fiendish Freddy | Mindscape | 83 |
| Psycho Hopper | Mastertronic | 76,25 |
| Raster Runner | Mastertronic | 66,25 |
| Dr Doom's Revenge | Empire | 64,17 |
| Hopping Mad | Encore | 59,75 |

Non è certo il momento migliore per acquistare un gioco per CPC visti i voti che sono riusciti a totalizzare i primi cinque giochi di questa classifica.

**SPECTRUM**

| | | |
|---|---|---|
| Hammerfist | Activision | 90,25 |
| Castle Master | Domark | 87,25 |
| E-Motion | US Gold | 84,88 |
| Oriental Games | Micro Style | 82 |
| Fiendish Freddy | Mindscape | 78,33 |

*Hammerfist* riesce a stare per due mesi consecutivi nei Top 5 per Spectrum, anche se la media-voto si è leggermente abbassata. Peraltro, questi sono giochi a prezzo pieno, merce molto rara di questi tempi per i formati a 8-bit.

# LE VOSTRE PAGINE

**Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo.**

## VENDITA

Gruppo disperato regala *Dungeon Master* impazzito in confezione originale, e cede inoltre n° 12 gazzetteers appartenenti al suddetto Dm prima che impazzisse e cominciasse a giocare avventure da solo. Per informazioni invocare il dio Odino e chiedere di Thor, da domani fino alla distruzione del mondo

VENDO console Atari 2600 Vcs completa di joystick cavi e giochi tra i quali: *Defender*, *Dig Dug* al prezzo di L. 180.000 oppure lo scambio con console Sega Master System (completa di cavi joystick ecc.). Solo se interessati telefonare a:
■ Benedetto Agosto via Togliatti, 12 - 10040 Rivalta (To) tel. 011/9092272

VENDO giochi originali per C64; vendo Zzap, K, Tgm oppure cambio con albi Marvel (le quotazioni sono di 3 albi Marvel per ogni K, gli altri alla pari, NdR)); vendo cartuccia Mkv al miglior offerente.
■ Francesco Zavarese via S. Giovanni, 32 - 80054 Gragnano (Na)
tel. 081/8736264

VENDO Nintendo Entertainment System + giochi in ottimo stato, prezzo trattabile. Se interessati rivolgersi a:
■ Matteo Menetti via Bianco, 52 - 40139 Bologna tel. 051/492773 ore pasti

Vuoi trasformare il tuo Amiga in un vero computer? Compra il Kit di trasformazione in Texas T 94/a e avrai un impressionante salto di qualità.
■ Telefono verde 1, telefono giallo 2

VENDESI stampante Mps 802 per C64 e C128, un anno di vita, in ottime condizioni a L. 200.000 trattabili.
■ Telefonare allo 090/773934 e chiedere di Stefano

VENDO C64 ultimo modello, in perfetto stato + copritastiera + corso di musica Jackson + tastiera musicale con programma per usarla + registratore in perfetto stato + tutto il contenuto dell'imballaggio (manuale compreso) + manuale basic e geos + joystick a microswitch con autofire + circa 190 giochi (tutti originali!!!) Tutto o separatamente ad un prezzo da concordare. Esigo la massima serietà.
■ Telefonare tutti i giorni dalle 20 alle 22 allo 031/210085 e chiedere di Stefano

VENDO i seguenti giochi originali per MsDos a metà del prezzo di listino: TV Sports Football, Vette!, Star Trek V, Maniac Mansion, e molti altri.
■ Fabio Lenzi via Faleria, 8 - 00183 Roma tel 06/7008111 dopo le 20

VENDO computer Archimedes A310 1Mb Ram, 512K Rom, 2Fd; 800K, documentazione e program-

mi (anche emulatore MsDos) L. 1.500.000.
■ Tel. 041/5630339

VENDO C64 (modello vecchio, ma quasi nuovo) + registratore + floppy disk Vic 1541 + 2 joysticks, di cui uno è nuovissimo + più molte cassette e dischi + contenitore per floppy + riviste + alcuni libri interessanti riguardanti la programmazione. Scambio anche giochi. Tutto a L. 600.000 (trattabili). N.B.: Tutto il materiale è quasi nuovo perché usato pochissimo.
■ Massimo Spada via Acquanegra, 7 - 27100 Pavia tel. 0382/26005

VENDO C128 in ottime condizioni completo di istruzioni in italiano, confezioni originali commodore e copritastiera + drive e registratore + cassette con giochi e dischetti. Prezzo contrattabile telefonicamente. E al primo che telefona regalo il pianoforte del mio vicino che non lo sa suonare e mi rompe i timpani.
■ Stanislao Filice via la Mennolella, 49 - 84100 Dalerno tel. 089/233226 dalle 14 alle 17

Causa passaggio a sistema superiore VENDO C128 + drive 1571 + monitor + registratore + numerosi dischi e cassette + decine di riviste + duplicatore, joystick, interfaccia MIDI con relativi software il tutto a solo L. 1.000.000. Disponibile per qualsiasi prova.
■ Sauro Bucci via Brescia, 3 - 47048 S. Giovanni in M. (Fo) tel. 0541/955414

VENDO disk bulk da 3 1/2, adatti ad Amiga e Ibm compatibili, con etichetta e bustina protettiva, a partire da L. 950.
■ Nazzareno Gorni via Roma, 8 - 26034 Piadena (Cr) tel. 0375/98745

VENDO per il C64 7 mega giochi (in cassetta) a L. 7.000 cadauno: Out Run, Trantor, Ghostbuster, The Games (Summer Edition e Winter Edition), Rally, Thunder Blade. Se interessati a tutto il blocco, verrà applicato uno sconto di L. 5.000 sul totale. Richiedo massima serietà.
■ William Zecchetti via Q. Mayorana, 10 - 42040 Calerno di S. Ilario d'Enza (Re)

VENDO Cbm, drive 1541, registratore, copritastiera, giochi, 20 dischetti della 3M nuovi, manuale di riferimento per la programmazione, tutto in ottime condizioni a L. 400.000.
■ Lorenzo Baglioni via Mazzini, 49 - 51100 Pistoia tel. 0573/24511

VENDO C64 in ottime condizioni, con drive 1541 II quasi nuovo, registratore, 1 joystick, adattatore telematico 6499, giochi, più un corso di basic in 20 cassette e relativi fascicoli, il tutto a L. 750.000.
■ Davide Mascaretti via Appennini, 33 - 20151 Milano tel. 02/38101900 ore cena

VENDO per console Sega Altered Beast, Out Run, Zillion II, Rocky a L. 180.000.
■ Stefano tel. 0421/972823

VENDO Ibm compatibile portatile 128K di memoria, monitor, 2 disk driver, stampante e valigetta L. 1.660.000.
■ Luca tel. 02/76007454

VENDO home computer Amstrad Cpc 464, con tastiera registratore, monitor a colori, sintonizzatore TV, 3 joystick tra cui quello originale Amstrad e altri due compatibili non autofire, alcuni numeri di riviste di videogames (K, Zzap, ecc.) e giochi. Ha un valore superiore al milione (tutto nuovo, 4 mesi di vita) vendesi a L. 800.000. Vero affare!!
■ Roberto Mangione via Dante, 89 - 13048 Vercelli tel. 0161/65174 dopo le 18 tranne la domenica.

VENDO Olivetti Prodest Pc 1 (MsDos compatibile Ibm) + monitor a colori Olivetti Prodest + la confezione originale "Per cominciare subito" che contiene sei programmi con il manuale + giochi originali Olivetti + moltissime riviste. Tutto in ottime condizioni a L. 990.000 trattabili. Annuncio sempre valido.
■ Andrea Demurtas via Vienna - 08041 Arbatax (Nu) tel. 0782/667264

Hai un Cbm 64? Hai il tasto di reset? Allora richiedi subito l'unica raccolta di poke e cheat mode mai realizzata, per terminare qualsiasi gioco presente e passato. A sole L. 7.000 spese comprese (allegare 10 francobolli da L. 700).
■ Antonio Belcuore via Mac Mahon, 90 - 20155 Milano

VENDO C64, drive 1541 II, registratore, manuali basic, giochi su dischi e cassette, vari accessori tutto in ottimo stato a L. 650.000.
■ Telefonare ore pasti allo 055/372835

VENDO sega master system (power base) con due control pads con il gioco Hangon + eccezionale la pistola (sega light phaser) ed un gioco per essa (Safari Hunt). Tutto corredato da manuali rigorosamente in italiano + trasformatore, e dal deviatore per il televisore e vari cavi. Ed eccezionale darò anche il gioco R-Type originale, in confezione originale, ricordo inoltre che la console e tutto quello che la riguarda ha meno di quattro mesi di vita, dunque affrettatevi. Tutto questo lo vendo a L. 300.000. Oppure lo scambio con un C64 con almeno un disk drive da 5 e 1/4, accetto anche altre offerte su un C64 con altre configurazioni. Prometto massima serietà (risponderò a tutti).
■ Flavio Fabbri via Ofanto, 9 - 57012 Castiglioncello (li) tel. 0586/753680

VENDO i seguenti giochi per MsDos: Vette, Xenon II, Double Dragon 2, Maniac Mansion, Strider etc. Ogni gioco viene venduto a L. 15.000. Alle prime dieci richieste regalo poster.
■ Gianluca Pettirossi via Ugo Foscolo, 2 - 06083 Bastia (Pg) tel. 075/8001204

VENDO computer Pc Ibm compatibile Xt, memoria Ram 256K, 1 floppy incorporato (possibilità di inserire altri 2 floppy), tastiera professionale a 102 tasti (12 di funzione) + monitor a colori ad alta risoluzione + manuale di introduzione al basic. Il tutto in ottime condizioni!!!
■ Tel. 0763/84174 dalle 7.30 alle 8.30 circa

VENDO per Nintendo giochi su nastro fatti in casa da collegare tramite frullatore alla cornetta del telefono. Alcuni titoli: Super Mariuolobros, Gratta King Kong, Ammazza Jovanotti*, Operation Coccolancher, Microgolf, Bittanti Polemica (a), The Running Pacman(a), Tostapane Protonico Kit. N.B.: un * indica la presenza della distola Zapper, e una (a) vuol dire che è un gioco creabile.
■ Gatto Feroce Soft via Polemica, 10 - telefonare a zio Pino 011/9276088 (compatitemi, ho 13 anni)

VENDO tosta-pane a 5 funzioni con: turbo iniettore (per pre-riscaldamento) ad ossigeno e acetilene; silenziatore tipo C12, freccia in fibra di carbone (bucato) di quintamano a L. 500.000. In omaggio per gli interessati apparato di espulsione automatico (del pane) con raffreddamento ad azoto liquido delle resistenze. Per informazioni:
■ Gatto Feroce & M.L. v.le dei Carburatori, 125D - tel. 011/9276088

VENDO Vic 20 espanso a un mega piastra 16/32 bit, tastiera Ibm Ps/2 riciclata 96 tasti, compatibile 95% con il software originale. Massima serietà.
■ Telefonare ore pasti 02/33100413 e chiedere di Enrico Maria

# CERCASI

CERCASI disperatamente F-29 Retaliator e Player Manager. Inoltre scambio giochi per Amiga 500.
■ Matteo Giardino via Parini, 4 - Vieste (Fg) tel. 0884/706059 dalle 14 alle 17.30

CERCO per C64, Calc Result e Geo Calc, compro o scambio con altro software.
■ Claudio tel. 02/9242237

CERCO utenti Pc Ibm (con dischi da 5 1/4) appassionati di qualsiasi tipo di gioco, per scambio di giochi e consigli. Annuncio sempre valido.
■ Carlo Fersini via degli Artigiani, 72 - 73040 Acquarica del Capo (Le) tel. 0833/729191

CERCO soci per formare club. Scopo, scambio notizie, trucchi su giochi per C64. Ogni mese arriverà ai soci un giornale con tutte le curiosità.
■ Alfredo tel. 081/8663943

CERCO disperatamente un gioco di alcuni anni fa per A500, trattasi di Wonder Boy dell'Activision e non di Super Wonder Boy se ne siete in possesso vi prego di contattarmi. Onde evitare ogni equivoco il gioco parla di un simpatico bambino lanciatore di asce e di grande abilità sullo skatebord.
■ Franco Viviani via Spigarolo, 47 - 43011 Bussetto (Pr) tel. 0524/97815

CERCO utenti Atari St per la formazione di un club nella zona e non.
■ Aldo Bernabucci via del Giardino, 2 - 61030 Lucrezia (Ps) tel. 0721/897465

CERCO avventure horror per Cbm 64. Sono disposto a pagarle secondo i prezzi di listino; cerco anche giochi su disco. Inviare lista a:
■ Paolo Colombo via Venezia, 13 - 21052 Busto Arsizio tel. 0331/628433

CERCASI aiuto per i seguenti giochi: It Came from the Desert, Rocket Ranger.
■ Francesco Fabozzi tel. 0432/690146

CERCO possessori di computer Amiga per contatti e scambio programmi. Mi piacerebbe contattare

anche user clubs. Annuncio sempre valido.
■ Carlo Montalbano via Maresciallo Caviglia, 24 - 90143 Palermo

CERCO adventures testuali e grafico-testuali per Amiga. Mi interessano: Lurking Horror, Guild of Thieves, The Hitchiker's, Guide to the Galaxy ecc.
■ Alfonso Daniele via Nazioni Unite, 56 - 07041 Alghero (Ss) tel. 079/975125

Siamo un gruppo di programmatori, stiamo lavorando ad un progetto per una software house italiana. CERCHIAMO programmatori, grafici ed un paio di musicisti per Amiga, C64, Atari St, MsDos che collaborino con noi. Inviare demo delle vostre capacità entro 10 giorni dal primo contatto con noi.
■ Maurizio Di Carlo Strada 15, 5 - 67062 Magliano dei Marsi (Aq) tel. 0863/517885 e chiedere di Massimiliano ore pasti

# SCAMBIO

SCAMBIO software per MsDos, inoltre cerco disperatamente Maniac Mansion e Mechwarrior. Annuncio sempre valido!
■ Antonio Faccia S. Croce 764 - 30135 Venezia tel. 041/719757

Amiga 2000, 2 Mb di memoria + hard-disk 20 Mb + secondo drive, SCAMBIO con pattini a rotelle per motivi di incompetenza.
■ Luca tel. 02/9513004 ore pasti

Amiga: SCAMBIO programmi escluso scopo speculativo.
■ Massimo Bartalena via Tavolazzo, 6 - 12038 Savigliano (Cn)

SCAMBIO programmi per Amiga.
■ Tiberio tel. 059/696835

SCAMBIO software adventure utility, giochi, istruzioni, manuali per Amiga. Non compro né vendo. Rispondo a tutti rapidamente.
■ Graziano Camia via Sassari, 83 - 39100 Bolzano tel. 0471/200821

SCAMBIO software originale per C64 e Amiga riguardante i seguenti generi: R.P.G., Wargames, Adventure e Simulazioni.
■ Jauro Del Dotto via Portanova, 8 - 62029 Tolentino (Mc) tel. 0733/98719 ore pasti

Nuovo utente di Amiga 500 cerca nuovi amici per SCAMBIO giochi, programmi e molti trucchi. Zona Marche (possibilmente Fermo-Porto San Giorgio).
■ Stefano Montani via Trento - 63017 Porto S. Giorgio tel. 0734/675692 ore pasti 14 o 20.30

SCAMBIO Software Hardware per tutti i computer in tutte le lingue. Sono fornito di una biblioteca di 850.732 310.431 programmi e di 500.372 pezzi di hardware. Saranno ammessi bollettini recanti abrasioni e/o cancellature. Minima serietà, solo lucro.
■ Francesco Frodi Production (Il Gatto e La Volpe) tel. 011/9276088

Cerco contatti con possessori di Pc/Ibm e compatibili per SCAMBIO programmi nell'ambito della "Facoltà di Ingegneria" di Napoli chiedere di:
■ Marco Caprio corso Chimici I anno edificio Biennio Aula I/1 2 piano tel 081/5093252

A tutti i Pc e compatibili d'Italia. Stiamo cercando solo voi, mitici computeristi degli anni '90 per SCAMBIO di giochi e programmi. Accorrete numerosi!!!! Risposta assicurata.
■ Corrado Paoli via Rossini, 38 - 38015 Lavis (Tn)

Cedo tutti i numeri di K (dal n° 1 al n° 15) in perfettissime condizioni, in CAMBIO o di uno Spectrum 48K funzionante, oppure di un C16 (compreso registratore) funzionante.
■ Francesco Sorrentino via Pizzo, 14 - 88019 Vibo Marina (Cz)

Cerco possessori di Ibm & compatibili per SCAMBIARE software recente e non. Inoltre vendo scheda joystick 2 porte. Annuncio sempre valido.
■ Alessandro Cirrincione via Trento e Trieste, 30 - 20046 Biassono (Mi) tel. 039/2494493 dopo le 19.30

# CONTATTI

Amiga club Roma cerca possessori Amiga per eventuali CONTATTI. Max serietà preferibilmente zona Roma.
■ Roberto Coletta via Piero Aloisi, 5 - 00158 Roma tel. 06/4500944

Se sei possessore di un Amiga e cerchi CONTATTI, corrispondo in tutta Italia e anche all'estero.
■ Computer club Forlì via Armandi, 2 - 47100 Forlì tel. 0543/725747 dalle 14 alle 22 (Francesco)

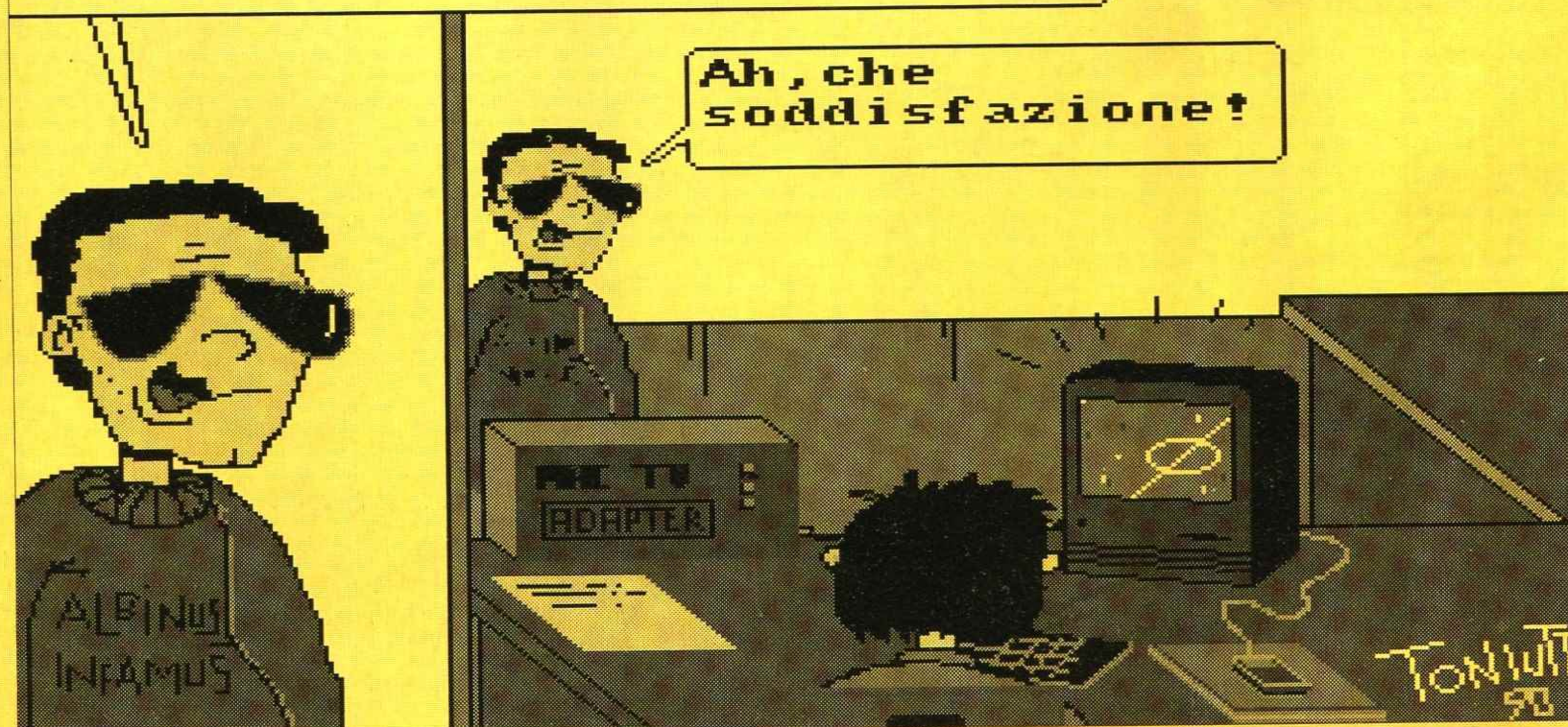
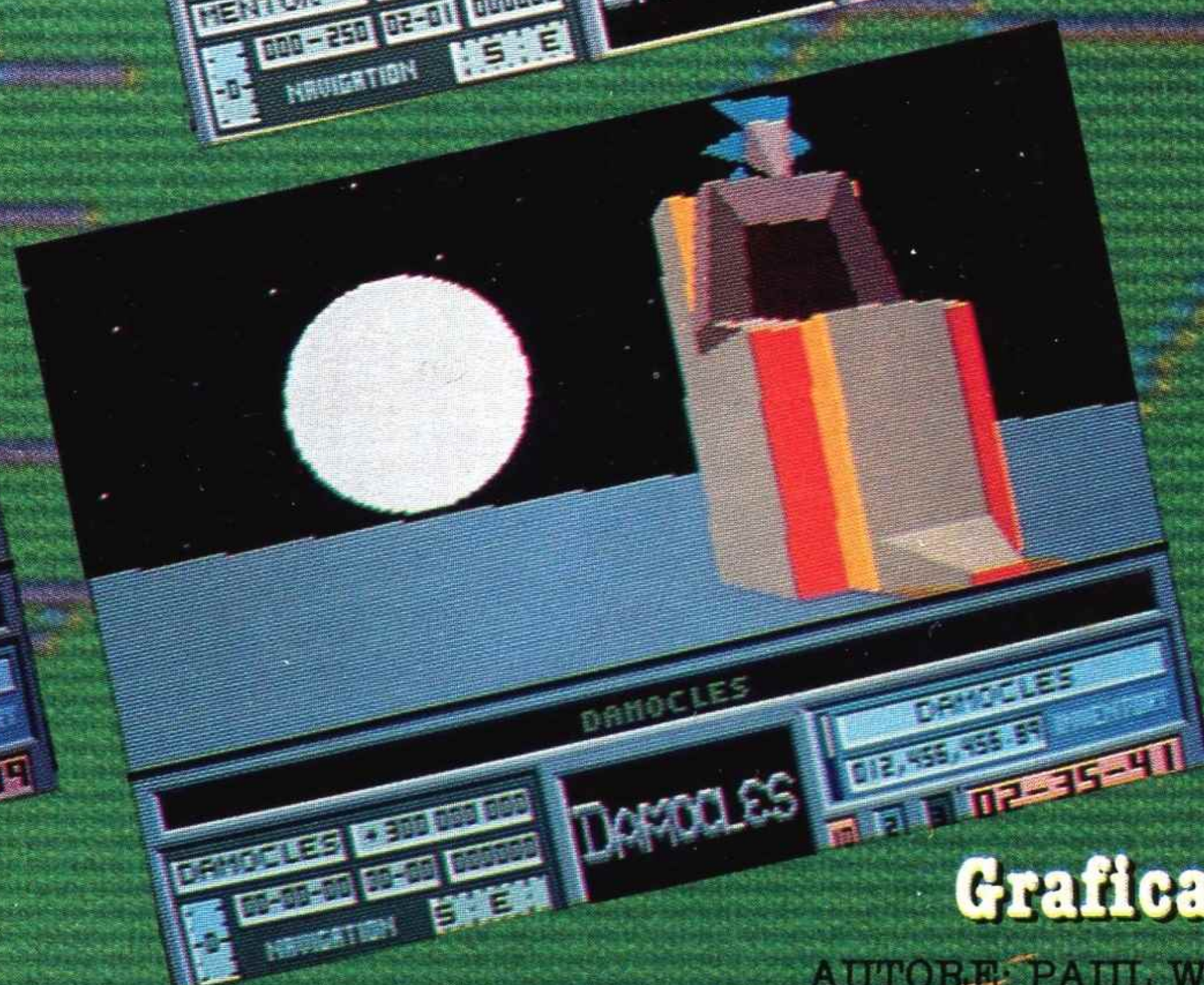
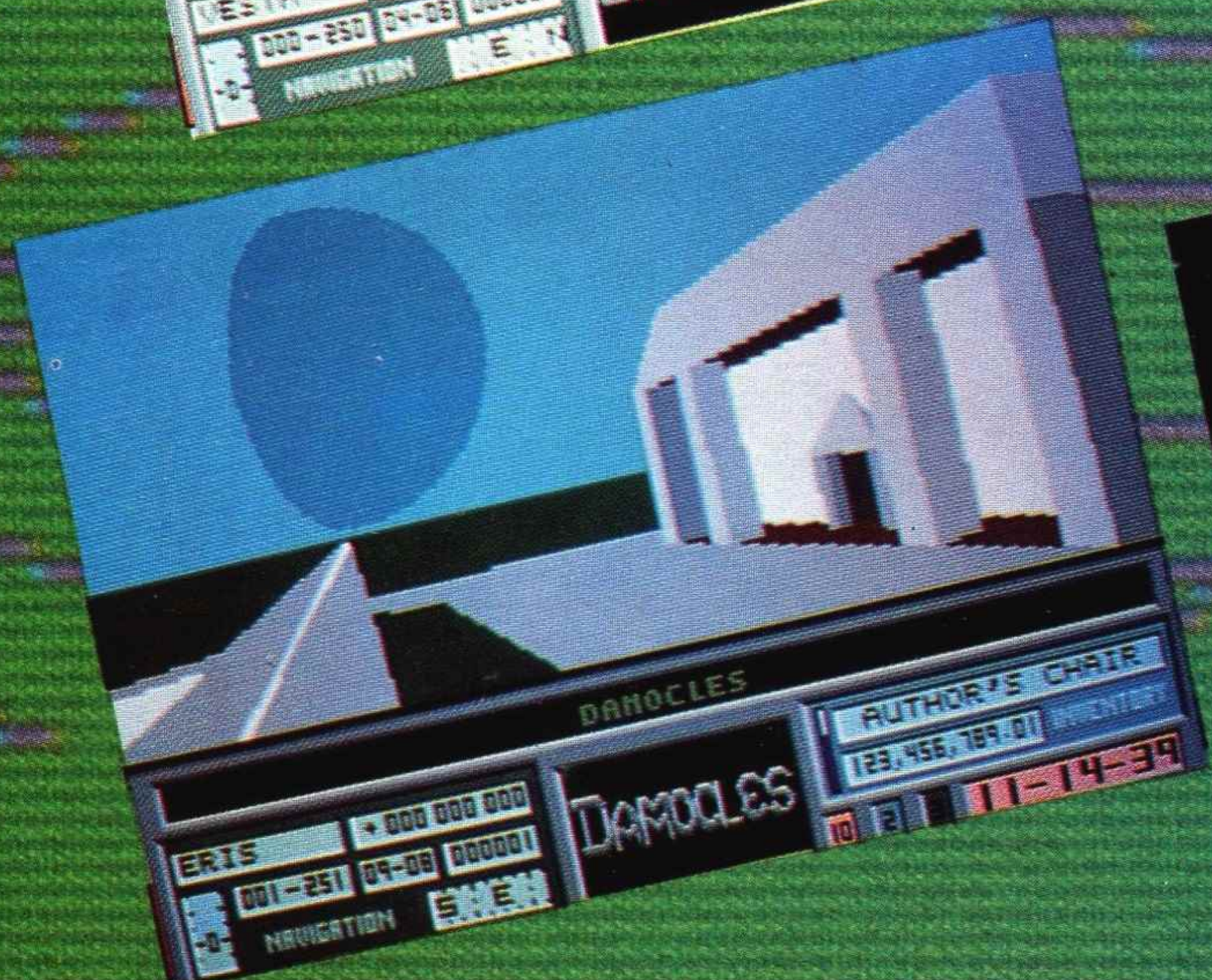
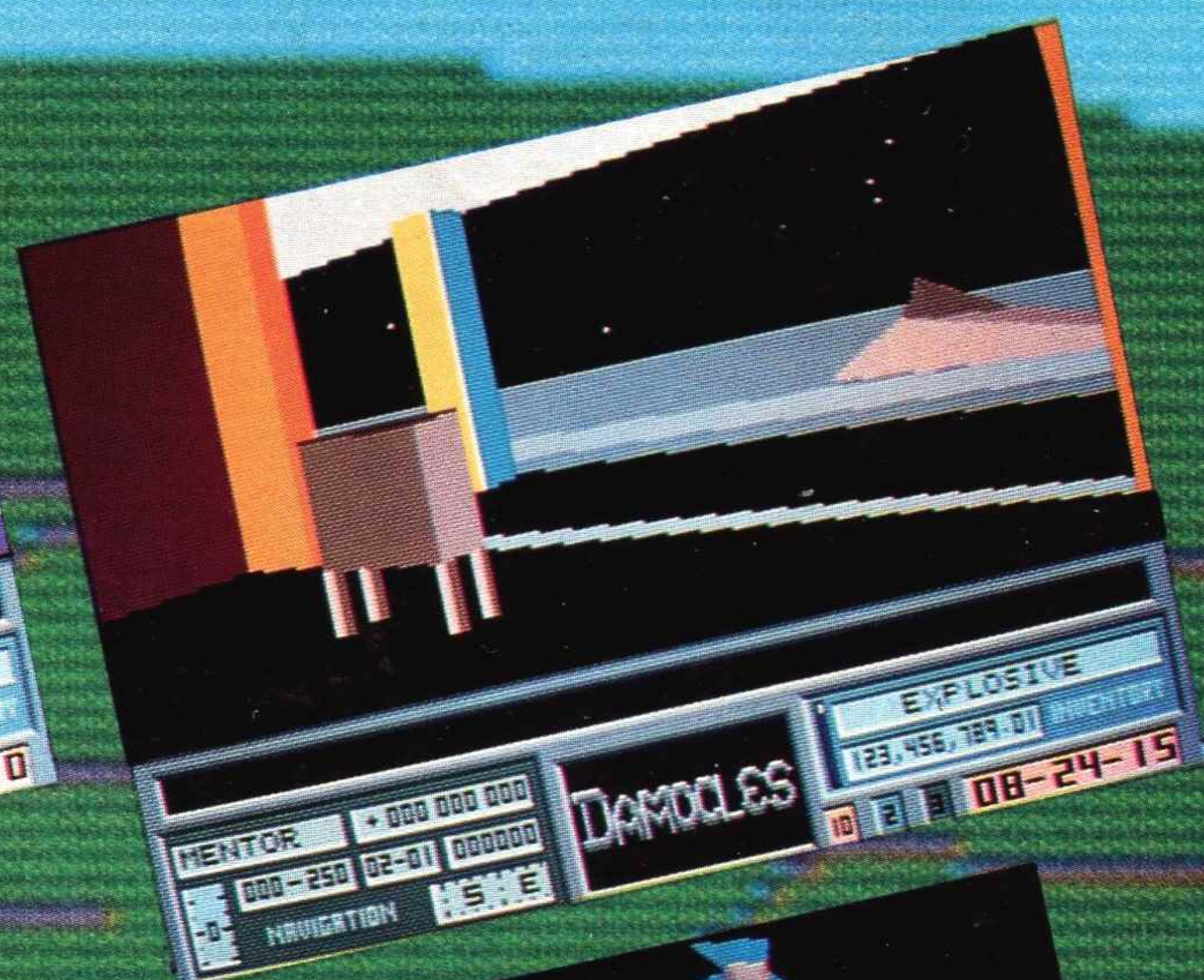
Cerco CONTATTI Amiga con amici di tutta Italia scambio anche programmi (max serietà). Telefonare o scrivere a:
■ Francesco Ceolin via Ferramosche, 60 - 37053 Cerea (Ve) tel. 0442/30896

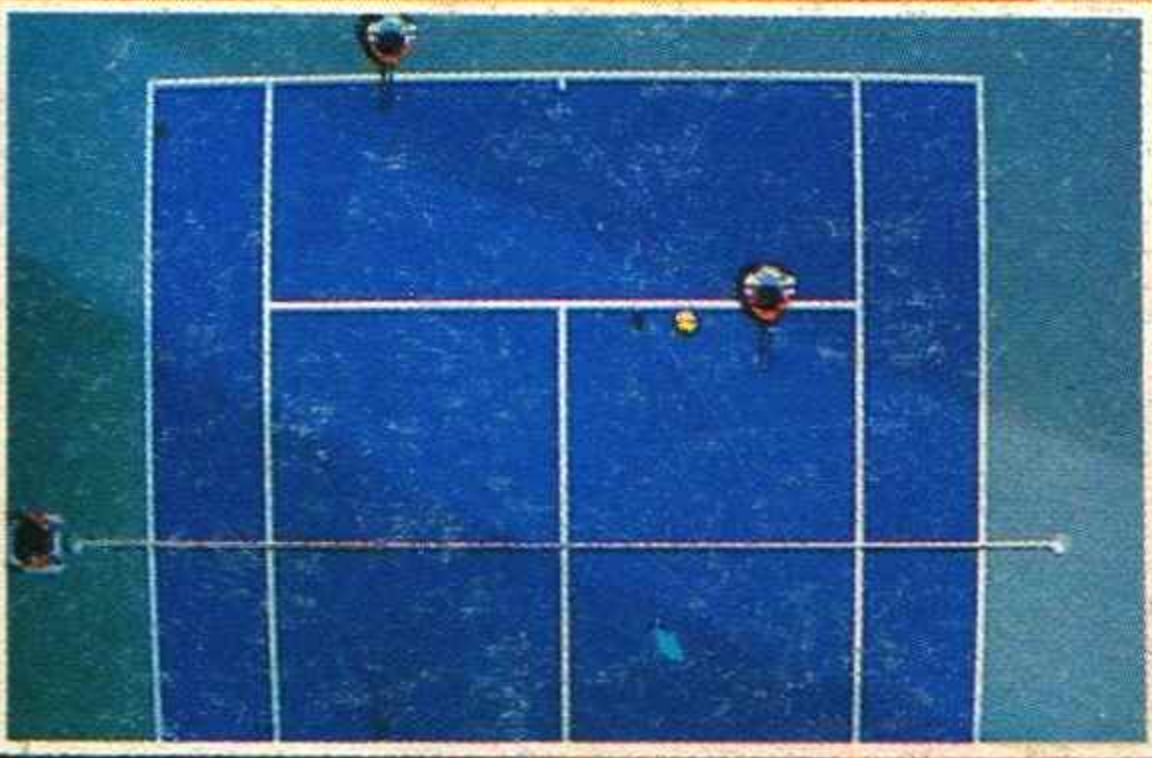
Salve! Mi chiamo Gatto Feroce. Avete dagli 0 ai 130 anni? Siete antipatici? Sieta ata... ehm... amighisti? Si?? Allora aderite al piratamaster sclumb, sono provvisto di 68 milioni di titoli piratati e mal funzionanti e inoltre sono molto lieto di cederli, molto lieto.
■ Gatto Feroce tel.011/9278608/5187/81654023. Ricordate: non fidatevi di me

Sono un ricercatore (molto serio) di CONTATTI e/o scambi soft con maniaci possessori di un C64. Risponderò a tutti, proprio a tutti.
■ Giovanni Bais via Filangieri, 70 - 80069 Vico Equense (Na) tel. 081/8798021

Cerco CONTATTI con possessori di Amiga per scambio di giochi. Inoltre chi avesse bisogno di modi-gabola-trucchi-consigli-soluzioni complete di giochi recenti come It Came from the Desert, Future Wars, Time etc o di giochi un po' più vecchi come Zak, Indy e molti altri ancora li può chiedere con conseguente scambio di soluzioni-trucchi etc. P.S.: possibilmente in zona Genova
■ Massimo Borgo via Coronata 118/8 - 16152 Coronata (Ge)

Il Disentossic Club apre le iscrizioni: serve a perdere il vizio di giocare al computer e agli R.P.G. in soli 6 mesi e 3 giorni. Si passeranno le serate a fare la calza, oppure a parlare sui fatti politici, o a giocare a ping-pong. Ai primi 1.500.000.000 che si iscrivono il maltrattamento è gratuito.
■ Gatto Feroce tel. 011/92786088 telefonare alle 5 del mattino se siete scemi.

# L'ANGOLO DI TONIUTTI

adidas CHAMPIONSHIP

# Tie Break

**Superba animazione** con effetti sonori simili a quelli della T.V.. Metti alla prova la tua abilita di tennista sui vari tipi di campo - erba, tartan o terra battuta. Gioca un singolo o un doppio, partecipando ai principali tornei come **Wimbledon, Coppa Davis** o gli **Internazionali di Francia.**

Diventa il protagonista di "adidas CHAMPIONSHIP TIE BREAK",

**il N°1 tra i migliori giochi di tennis.**

| | |
|---|---|
| **C64** C./D. | L.18.000/25.00 |
| **AMIGA** | L.29.000 |
| **PC** | L.29.000 |
| **ATARI ST** | L.39.000 |

STARBYTE

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE